Index 378852

magazyn fanów gier komputerowych, styczeń 1994

TOP SECRET

cena 18.000

22/1

DOOM!!!

V4V

Więcej niż opis

CD 32

52 strony

Ishar II

Piwem i mieczem

menu

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
RED. NACZ.:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Barylka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski, Rafał Piasek, Aleksy Uchanski, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graf.)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
Biuro reklamy:
Agencja Reklamowa „Szybowski", ul. Borowego 6/3 Warszawa
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49
DTP: Studio 3M ☎ 24-95-43
DRUK: PPW „Gryf" S.A.
Ciechanów, ul. Sienkiewicza 51
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz
Dyżur Red. – czwartek 15–1

wstem-pniak

Znowu MY!
Wraca nowe, a my z nim! Ostatnie wydarzenia wyraźnie wykazały asterowność poprzedniego układu i inercję poprzedniej ekipy, która doprowadziła do tego stanu! A stan jest dobry, ale nie beznadziejny.
W wyniku rozmów z Naczelnym przy trójkątnym stole po raz kolejny przejęliśmy władzę i oddamy ją dopiero po demokratycznych wyborach, które z przeczyn obiektywnych się nie odbędą. Zgodnie z dobrze pojętym interesem Redakcji zastosujemy politykę grubej pałki - wszyscy byli prominenci mogą publikować na łamach TS, ale na kogo padnie, na tego bęc.
Zaszły też zmiany, których nie da się ukryć - Triumwirat jest teraz już dwuosobowy! Gawron wracając z przegnania skręcił nie w te drzwi, co trzeba. Parszywie wdepnął i obawiamy się, że tak mu zostanie. Nie mając czasu go niańczyć jesteśmy zmuszeni podziękować mu za ofiarną postawę w dniach próby i mieć nadzieję, iż jeszcze coś kiedyś do TS napisze. Stan Naczelnego jest również ciężki. Nie przeszedł jeszcze na emeryturę, ale już zaczął pisać pamiętniki, w których wspomina, jak był tajnym agentem w Mauretanii i takie tam. Może z tego wyjdzie.
My natomiast, wychodząc naprzeciw gustom naszych Czytelników, kontynuujemy nasz program z września, kiedy to po raz pierwszy sięgnęliśmy po władzę. Na razie zwiększyliśmy objętość, zmieniliśmy graficzkę (kobieta z ikrą!) i format oraz dokupiliśmy zestaw szklanek żaroodpornych o pojemności 250 ml. Jak widać idzie ku lepszemu, bo droga jest tylko jedna, a cel jasny, a może nawet pełny.

Podpisano
Zredukowany Triumwirat
w składzie
Emilus na przodzie
Sir Haszak na zadzie
(wszyscy Polska)



Panowie! Kolejne wejście smoka, kolejne mordobicie, krew leje się strumieniami, wyrywane głowy wraz z kręgosłupami, ryki pokonanych, trzaski łamanych kości. No odjazd jak sto pięćdziesiąt!

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputery: PC, Amiga 1200

Jak zwykle przed większą imprezą sportową pojawił się program z nią związany. W Lilehammer '94 znajdziemy slalomy różnego typu, skoki narciarskie, łyżwiarstwo szybkie, biathlon, bobsleje, i saneczkarstwo. Trudność raczej spora, grafika średnia. Ogólnie jeszcze jedna gra tego typu.

Sir Haszak

Komputer: PC
Ocena: * * * *





Tego jeszcze na PC nie było, nie ma, ale będzie! Rewelacyjna grafika, nie wiemy jeszcze jaka muzyka (znając "xland" - świetna) i znakomity pomysł - tak wyglądać będzie gra, nad którą pracuje teraz firma "xland". Jako gracz będziesz miał za zadanie dojść do finałowego wyścigu, gromadząc po drodze coraz więcej doświadczeń, zwycięstw i pieniędzy, potrzebnych do zakupu coraz to lepszych samochodów.7 torów. 3 rodzaje samochodów i masę różnych scenariuszy ma się pojawić na początku kwietnia.

Sir Haszak

Pierwsze wrażenie: *****
Komputer: PC 386

CREATURES I i II z pewnością były wielkim sukcesem i podobały się wszystkim. Twórcy tych popularnych programów idą za ciosem i już pojawiła się ich nowa gra. Jest ona tak dobrze dopracowana, jak kreaturki i, podobnie jak one, przyprawiona pewną dozą humoru. Tym razem chodzi oto, aby Mayhem'owi, małemu dinozaurowi, pomóc roznieść szczęście po pięciu wielkich krainach.

BADJOY

komputer: commodore 64
pierwsze wrażenie: * * * * *





Gry napisane przez team X - AMPLE są zawsze dopracowane do ostatniego szczegółu. Także tym razem znakomita grafika i świetna muzyka towarzyszą atakom setek wrogich statków kosmicznych, których, jak zwykle, nie może powstrzymać nikt oprócz Ciebie. Jesteś naszą ostatnią nadzieją (ja już to chyba gdzieś słyszałem - Kopalny), więc chwytaj za joystick i do ataku!

BADJOY

komputer: commodore 64
pierwsze wrażenie: * * * *

GREMLINY WYDAŁY

Oto co firma GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD wydała nowego:
ZOOL2 - wspaniała kontynuacja super hitu roku 1993 ZOOL. Tym razem mamy do dyspozycji oprócz samego ZOOLa, sterowanie jego panienką ZOOZą. Mamy do przejścia DZIEWIĘĆ nowych poziomów, gdzie czekają na nas jakże upierdliwe stwory.
K240 - strategia kosmiczno - ekonomiczno - odkrywcza. Jesteś dowódcą misji, której celem jest założenie kolonii wydobywczej na nowo odkrytej planecie K - 240. Aby ułatwić Ci zadanie, na tę samą planetę wybiera się też kilku twoich konkurentów. Mówiąc krótko, zaczyna się to, co stratedzy lubią najbardziej, czyli kombinacja, jak innych zrobić w konia.
LEGACY OF SORASIL - Ładna przygodówka wprowadzająca nas w tajemniczy świat RHIA, w którym żyło się spokojnie i dostatnio, gdy nagle! Tak włączyłeś komputer i w tym samym momencie nad RHIA nadciągnęły zastępy złych potworów (czy to musi zawsze się dziać jak włączasz komputer?). Do wyboru masz 8 bohaterów, na ktorych czeka 10 misji do wykonania. Grafika zrobiona jest w pseudo 3D, tak jak w KNIGHT LORE.
DISPOSABLE HERO - ładna strzelanka, opis znajdziesz w numerze.
PREMIER MANAGER 2 - Tym, co zagrywali się pierwszą, nie trzeba specjalnie reklamować drugiej części PREMIER MANAGER - a. Dla tych co nie widzieli, jest gra strategiczna, w której wcielasz się w menedżera pewnej drużyny futbolowej, ligi angielskiej dostajesz trochę kasy, stadion i dalej radź sobie sam. Już wkrótce połpełny opis.
Powyższe gry dostępne są na Amidze i PC, reszta to różnie.

EMILUS



Pierwsza część na ZX - Spectrum była doskonała, druga część URIDIUM na Amidze nie jest już taka dobra. Jest to klasyczna strzelanka. Mamy statek krążący nad pewną bazą, który musi zlikwidować natrętne statki wroga latające w pobliżu. Po uporaniu się z tym jakże trudnym zadaniem, przenoszeni zostajemy nad inną bazę gdzie... itd., itd.

EMILUS

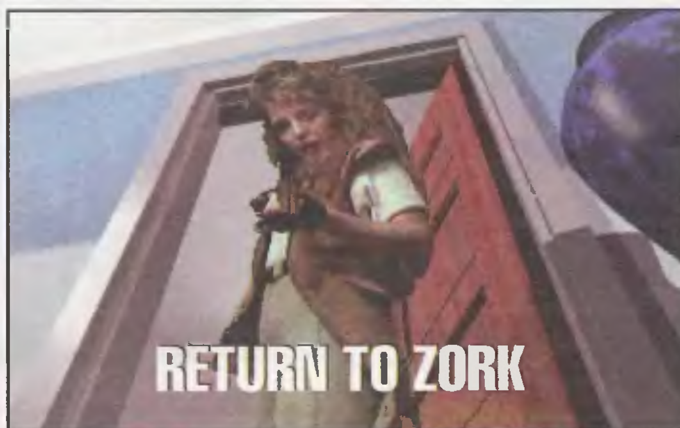
Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: Amiga



Błotnista droga, rady pilota i czas - z tym wszystkim przychodzi się zmagać w Rally. Do dyspozycji mamy 5 samochodów, sporo opcji przypominających trochę Formułę 1 i Rajd Dookoła Wlk. Brytanii do wygrania. W każdym znajdziemy odcinki specjalne, na których szczególnie udanie się dachuje. Grafika niezła, dźwięk - dobry.

Pałcjusz

Komputer: PC
Ocena: * * * * *



Z początku wydawało się, że to zwykła przygodówka, ale potem... ahhhhh. Zupełnie nowatorski sposób komunikacji z użytkownikiem (obiektowo zorientowany, że tak powiem), niezła grafika, a poza tym żadnego tekstu. Wszystko mówione przez Blastera!!!

Alex&Gawron

Ocena: * * * * *
Komputer: PC



Nie wiem czy wiecie, ale Retala (X29 Retaliator) zrobiła firma D. I. D. Teraz ukazała się zaś następna ich gra T. F. X. Co tu dużo mówić: rewelacyjna grafika (ach te cieniowania!), świetny realizm. Można sobie nieźle polatać, ale niestety Pentium recommended...

Alex&Gawron

Ocena: * * * * *
Komputer: PC



Pierwsza polska strzelanka z prawdziwego zdarzenia! Stylem podobna do ALIEN BREED, ale z nowymi pomysłami, zadaniami do wykonania, potworami, no i bohaterem. Wydała ją firma TSA (Polska!). Wielkie brawa, dla naszych rodaków!

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga (1Mb)

AOP

1. Jeden z najlepiej zrobionych symulatorów, nie tylko pod względem realizmu.

2. Podzielone pod względem celu lotu: HISTORIC (wiadomo), DOGFIGHT SQUADRON (pojedynek kilku samolotów), DOGFIGHT ACE (solówa z szefuniem), COMBAT PATROL (misja patrolowa), ESCORT BOMBERS (też wiadomo), INTERCEPT BOMBERS (przechwyt), FIGHTER SWEEP (oczyszczenie nieba z myśliwców), SCRAMBLE (obrona przed niespodziewanym nalotem), ANTI - SHIPPING STRIKE (miodne misje rozwalania statków), GROUND ATTACK (oczyszczanie ziemi).

3. Na poziomie Red Barona i Retaliatora (jest to najwyższa możliwa pochwała). Używalne są typowe dla produktów Dynamix opcje oglądania lotu z różnych "pozycji" (ja umiem po angielsku - i nawet lubię). Kontrola nad lotem nie za duża i nie za mała; dostępne opcje realizmu, które jeszcze bardziej podnoszą walory gry.

4. Grafika w porządalu, ale ceną za to jest minimalna konfiguracja 386/VGA. Muzyka podoba mi się, choć nie jest to jakaś rewela.

5. Co mogę jeszcze napisać:

a) W powietrzu należy kontrolować wysokość i nagrzanie silnika (silników), gdyż oba te czynniki decydują o długości naszego lotu. Duże znaczenie ma typ wybranej maszyny i umiejętności pilota (tydzień nauki to minimum). Początkujący kierowcy w ogóle nie powinni zabierać się za latanie na bombowcach i torpedowcach, bo się rozczarują.

b) O nabiciu Bonus Score nie ma co marzyć, chyba że potrafisz zestrzelić w pojedynkę pięć wrogich maszyn i rozwalić przy okazji kilka baraków. Za sukces możesz uważać zwycięstwo w powietrzu i bezpieczny powrót na lotnisko - szczególnie, jeśli jesteś pilotem Dauntlessa.

c) Skomplikowane scenariusze:

* GROUND ATTACK - zawsze oczyść niebo z nieprzyjacielskich samolotów i dopiero wtedy zabierz się za instalacje naziemne. Jeśli robi się cienko, pozbądź się balastu.

* ESCORT BOMBERS - nigdy nie odlatuj od bombowców dalej, niż na odległość dziesięciu sekund lotu (inaczej od razu wyluzuj sobie). Staraj się być zawsze wyżej. niż maszyny wroga.

* misje ze znaczną przewagą nieprzyjaciela - gaz do dechy i dodomu! (często patrz do tyłu).

Ocena: 2.8 macha
Komputer: PC
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 732 tys. zł (z VAT)

Luke

brr...brrr...
brr...

LATAWCE I

Red Baron

1. patrz Aces of the Pacific.

2. Podzielone pod względem celu lotu (6 pierwszych jak w Aces of the Pacific): HUNT A ZEPPELIN (męczenie sterowca), ESCORT RECONNAISSANCE (osłona misji zwiadowczej), BALON DEFENCE (obrona własnych balonów), BALON BUSTLING (hajcowanie nieprzyjacielskich balonów).

3. Dobrze jest czasem wsiąść do samolotu pozbawionego rakiet, flar, skrzydeł delta, czarnych skrzynek, turbo diesłów i katapultowanych siedzeń. Można po prostu poczuć się jak w prawdziwym samolocie, na prawdziwym polowaniu. Jest tylko jedna wada - zestrzelenie kończy karierę.

Dostępny panel realizmu, zbliżony do Aces...

4. Najlepsza dostępna dla Was animacja, szczególnie jeśli posiadacie IBM/AT. Grafika i muzyka mogłaby być lepsza, ale nie jest i właściwie nie ma czego żałować. Red Baron to już klasyka.

5. Jakieś uwagi? - czemu nie:

a) W powietrzu łatwo stracić życie, więc najlepszym rozwiązaniem jest pozostanie na ziemi. Jeśli to odpada, to radzę zwracać baczną uwagę na temperaturę silnika, wysokość (to standardowo) oraz rozglądać się BARDZO często dookoła. W czasie walki polecam strzelanie z wyprzedzeniem, ale dopiero po dokładnym upewnieniu się, do kogo strzelasz. Pomylić się jest łatwo.

b) Dużo punktów możesz nabić walcząc z Red Baronem. Zrobić to możesz dwojako:

- włączyć DOGHFIGHT FAMOUS ACE,

- skończyć wszystkie misje (będąc Anglikiem).

c) Trudnych scenariuszy praktycznie nie ma. Bardziej trudnych też. Są za to bardzo trudne, ale tylko wtedy, gdy nieprzyjaciel ma kilka samolotów przewagi w powietrzu - i z reguły losy walki zależą od pierwszego starcia (strzelaj w czasie bezpośredniego zbliżenia).

W misji HUNT A ZEPPELIN uważaj na obronę sterowca, tzn.



WIATRACZKI

I wyszło nam (za przeproszeniem oczywiście)! Udało nam się przejrzeć około 30 symulatorów (10) i postanowiliśmy podzielić się naszymi spostrzeżeniami, bo co nam to w końcu szkodzi.

Jak zwykle pisać będziemy w krótkich lotniczych słowach. Teksty podzielone będą na 5 punktów obejmujących (czule) całość zagadnień związanych z symulantami lotniczymi.

W punkcie pierwszym wyrazimy nasze skromne zdanie na temat realizmu symulacji. Pominiemy rzeczy tak oczywiste, jak wypuszczanie klap i zwalnianie hamulców (to jest wszędzie, a jak nie to...). Skupimy się raczej na uwzględnieniu przeciążeń, przeciągnięć i innych równie zaawansowanych zjawisk obserwowanych w rzeczywistości.

Punkt drugi zawierać będzie opis znanych nam scenariuszy, które znajdują się w grze i poza nią. Nie będziemy opisywać scenariuszy nam nieznanych, dlatego prosimy o listy z uzupełnieniem naszych skromnych wiadomości. Jeśli scenariusz wygląda na skomplikowany rzucimy parę słów o tym, co w nim należy zrobić.

Kolejna część zawierać będzie ocenę lotności. Wprowadziliśmy tę kategorię, zawrzając w niej przyjemność i łatwość lotu.

Czwarty punkt traktować będzie o tak przyziemnych rzeczach, jak grafika, muzyka i efekty dźwiękowe.

W ostatnim zamieścimy nasze, jak zwykle trafne uwagi, o zachowaniu się samolotu lub helikoptera w powietrzu i sposobie, w jaki najłatwiej zdobyć dużą liczbę punktów.

Całość zwieńczona będzie oceną. Dla samolotów wyrażona będzie ona liczbą machów, helikoptery - liczbą łopat (lub szpadli).

Niniejsze wydanie przeglądu jest pierwszą z trzech części, które sukcesywnie ukazywać się będą w TS. Z pewnością przedstawimy symulatory stare i najnowsze. Jakie konkretnie znajdą się w TS nie wiem, bo mi zginęła rozpiska. O czym z przykrością informuje

Sir Haszak

rób częste uniki i nadlatuj z kierunków, gdzie w miarę niewiele się strzela.

Ocena: 2.8 macha (z plusem)

Komputer: PC

Luke





Comanche

1. Z prawdziwym śmigłowcem Comanche ma tyle wspólnego, co rower z samochodem. Żeby go rozbić, trzeba się nieźle napocić, nawet kilkakrotne zderzenie z ziemią lub inną maszyną nie daje gwarancji wyeliminowania z gry. Nie przeszkadzają żadne wiatry ani chmury, pogoda jest zawsze znakomita. Rakiety na ogół trafiają do celu, choć nie zawsze, skuteczność działka jest wysoka, ale nie za bardzo.

2. W pierwszej wersji były dwa - zestaw misji treningowych (banalne) i Operation Maximum Overkill (łatwe, może poza ostatnią). Potem doszły jeszcze Operation Overload, Operation Restore Peace i Operation Clean Sweep. Na tych dodatkowych scenariuszach można się zawieść, bo nie wnoszą tak naprawdę nic nowego.

3. Lata się wspaniale - łatwo i przyjemnie. Maszyna słucha się sterów aż za dobrze, zgodnie z jakimś bardzo uproszczonym, ale oddającym podstawowe cechy śmigłowca modelem. Przy niskich obrotach silnika nie można uzyskać dużej wysokości względnej, ale po niezbyt stromym zboczu góry można się wspiąć niemal dowolnie wysoko. Kłopoty zaczynają się dopiero po uszkodzeniu śmigła pionowego.

4. Takiej grafiki nie ma w żadnym innym symulatorze. Pod tym względem wszystkie inne wysiadają. Mam niejasne wrażenie, że śmigłowiec jest tylko na doczepkę do procedury generującej obraz. Muzyka (i - ogólniej - oprawa dźwiękowa) jest bardzo przyzwoita, łącznie z radiowymi komunikatami ("We did it! Let's head home! ").

5. Żeby nabić dużo punktów, trzeba wybijać wszystko co się da, a nie tylko cele potrzebne do zakończenia misji. Czasem problemem jest wykrycie, co tak naprawdę trzeba zniszczyć - zgodnie z techniką nabijania punktów, tłuczemy wówczas wszystko, co widać.

Podstawową wadą Comancha są jego wymagania sprzętowe - niżej 386 z 4 MB pamięci operacyjnej nie idzie.

Robaquez

Ocena: 7 Łopat





Gunship

1. Nazwać go realistycznym to gruba przesada - za to można sobie postrzelać jak nigdzie.

2. Zupełnie przypadkowe; ograniczają się do niszczenia celów naziemnych oraz od czasu do czasu radzieciego Mi - 24. Jeśli chodzi o cele naziemne, bawić się można tygodniami (jak mój brat).

3. Jak to w helikopterze - do góry i do dołu. Maszyna jest wyposażona we wszystko co potrzebne do zwycięstwa, ale bez odrobiny wyobraźni i polotu nie gra się wcale łatwo. Gra pozostawia pole do popisu typowym myśliwym, którzy uwielbiają ukrywanie się za nierównościami terenu, nagłe ataki pęczkami Hellfire'ów i strzelanie do piechoty uzbrojonej w rakiety SA.

4. Lepiej o tym nie mówić · EGA/CGA/Herc. i PC Speaker.

5. Mam:

a) Właściwie wszystko już napisałem. Pamiętajcie jeszcze tylko o tym, by nie wychylać się powyżej 8 - 10 metrów, bo inaczej szykujcie miejsce na Powązkach (dla siebie). Co ciekawe - karabinem można obrobić nawet ciężki czołg - ave Apache!

b) Dużo punktów nabijesz spokojnie po wyborze najtrudniejszych warunków i przeciwników. Czy jednak to przeżyjesz, to już inna sprawa.

c) Dla mnie scenariusz skomplikowany objawia się w tej grze w postaci działka ZSU - 23 - jest szybsze niż Messerschmitt. Bronić się można różnie: odpalaj Hellfire (co niestety trwa zbyt długo), kryjąc się za górą (może się podobać) lub wykonując samobójczy atak działkiem (też może się podobać - Rosjanom).

Ocena: 8 Łopat
Komputer: Amiga, PC

Luke

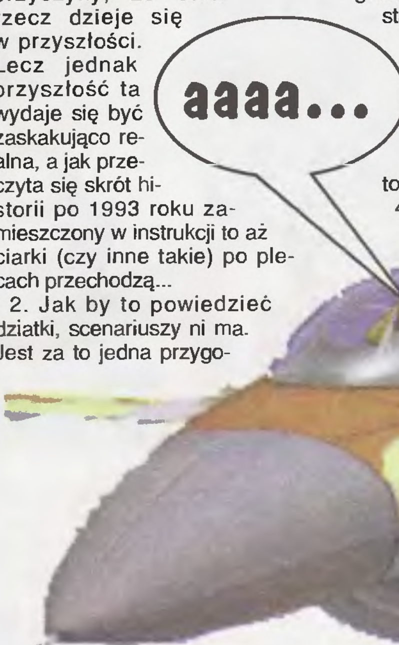




Strike Commander

1. Trzeba powiedzieć, że jest niezgorzej. Tablica przyżądów, uzbrojenie (no, sami wiecie) całkiem dobrze naśladuje rzeczywistość. Blackout, redout, oślepienie słońcem itp. jak najbardziej dają się zauważyć (choć na szczęście można je wyłączyć). Rakiety przeciwników dają się ogłupiać ucieczką w słońce, łatwiej jest zestrzelić C - 130 niż MIG - a 21 - jak w życiu.

Z kolei sytuacja geopolityczna realna być nie może z tej prostej przyczyny, że cała rzecz dzieje się w przyszłości. Lecz jednak przyszłość ta wydaje się być zaskakująco realna, a jak przeczyta się skrót historii po 1993 roku zamieszczony w instrukcji to aż ciarki (czy inne takie) po plecach przechodzą...



2. Jak by to powiedzieć dziatki, scenariuszy ni ma. Jest za to jedna przygodowa fabuła w której bierzemy udział latając czasami na akcje: czyli to co było w Wing Commanderach. Latamy ogólnie rzecz biorąc po całym świecie (jeśli ktoś jest wystarczająco wytrwały by przetrwać pierwsze misje). Same cele misji są zaś dość urozmaicone (eskortować, rozwalić, eskortować, rozwalić itd.)

3. Oj, niedobrze. Co prawda symulacja wykonana jest dosyć porządnie, ale wymagania sprzętowe powodują, że przeciętnemu graczowi niewiele z tego pozostaje. Po prostu na co wolniejszym (386DX) sprzęcie gra przy co bardziej skomplikowanych manewrach czasami zatrzymuje się na chwilę... No, ale jeśli dysponuje się 486 + 8MB RAM to jest rewelacyjnie.

4. Jakby to powiedzieć... Niby grafika jest wspaniała, można "kręcić" głową, widać fraktale, drobne szczegóły terenu i inne takie sprawy. Cały problem polega na tym, że wszystkie te wspaniałości widzimy z rzadka i dosyć krótko (myśliwcem lata się szybko), a przez większość czasu zasuwamy nad szaroburą (pustynia) albo zielonoburą (dżungla), albo lodowoburą (lodowiec) przestrzenią...

5. Khe, przede wszystkim nie dać się zabić. Po drugie pamiętać, iż każdy zestrzelony przez wroga samolot, czy wystrzelona przez nas rakieta kosztują. Po trzecie zaś pamiętajmy, że mamy autopilota (i naprawdę nie warto rozbijać się przy lądowaniu).

Alex&Gawron

Ocena: 2.9 macha
Komputer: PC
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 793 tys. zł (z VAT)

FS 5

1. Panowie, czapki z głów (czy co tam kto ma). To jest chyba najbardziej realistyczny symulator z przedstawianych tutaj. Praktycznie rzecz biorąc latamy prawdziwym samolotem nad prawdziwymi miejscami na ziemii, a jak se dokupimy dysk scenariuszowy, to na tej ziemii widzimy prawdziwe budynki w prawdziwych miejscach (ale cóż, nieprawdziwa jest tylko szybkość z jaką to wszystko się przesuwa - na 386 o wiele za wolno).

2. Cały problem polega na tym, że tutaj nie ma żadnych misji (punktów zresztą też). Latamy sobie dla czystej przyjemności gdzie i kiedy tylko chcemy. W instrukcji mamy jedynie kilka propozycji ciekawych krajoznawczo tras - polecam, ale trzeba dobrze znać się na nawigacji.

3. Lata się prawie tak jak w prawdziwym samolocie, a zrobienie choćby głupiej beczki staje się zadaniem godnym specjalisty (co tam beczki, zwykłe latanie do przodu wcale nie jest takie łatwe). Na szczęście po zdobyciu pewnej wprawy latanie zaczyna sprawiać duuuużą przyjemność... No, a poza tym możemy przećwiczyć sobie całą akrobację - włącznie z korkociągiem.

4. Grafika - no, no, w porównaniu z poprzednimi wersjami to jest skok iście herkulesowy. Cieniowane i cień rzucające obiekty, fraktalny obraz ziemii, różny wygląd nieba w zależności od pory dnia, nocy i roku, napisy na pasach startowych, statki na morzu, inne samoloty w powietrzu i na ziemi, ufff. Muzyka zaś - no cóż tylko efekty dźwiękowe, ale za to rewelacyjnie realistyczne.

5. Ponieważ nie ma czego nabijać, to latać trzeba dla przyjemności. Warto też nadmienić, iż dla FS istnieje strasznie dużo dodatków: edytory scenariuszy i samolotów, programy do planowania tras i inne. Zabawy jest na parę miesięcy, trzeba tylko lubić latać...

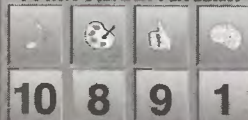
Ocena: 3.1 macha
Komputer: PC 386
Dystrybutor: MSP

A&G

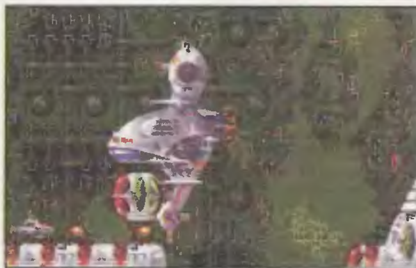


DISPOSABLE HERO













Oto historia jedna z możliwych, czy tak będzie ocenią żywi. Wiek XXIV stał się dla ludzi okresem wspaniałych podróży międzygalaktycznych. Rozpoczęło się masowe odkrywanie nowych ciekawych, nierzadko niebezpiecznych światów. W roku 2549 stworzono stowarzyszenie pod nazwą FREE WORLD. Zrzeszało ono wolne cywilizacje zabezpieczając w ten sposób pokój międzygalaktyczny. Na nieszczęście w roku 2723 odkryto nową galaktykę nazwaną MEEGAN 12. W ten sposób rozbudzono bestię zamierzającą podbić wolny świat (FREE WORLD). Bestią tą okazała się wysoko rozwinięta technologicznie cywilizacja obcych, dysponująca wspaniałymi maszynami służącymi głównie do podboju wolnych światów. Nikomu nie trzeba mówić, że doszło do wojny międzygalaktycznej, którą nazwano THE BLAZE, rozpoczętej na początku XXIX wieku, a zakończonej w roku 2874. Ponad połowę populacji FREE WORLD zginęło, prawie cała technologia została zniszczona.

Mamy rok 2867. Powstaje tajny projekt misji szpiegowskiej (D - HERO), polegający na wdarciu się do bazy wroga i wyniesieniu stamtąd planów nowych technologii, dzięki którym FREE WORLD mógłby odbudować flotę i wyswobodzić się spod tyranii obcych. Oczywiście o całej akcji dowiedziałeś się, gdy już zbliżałeś się swym stateczkiem kosmicznym do galaktyki MEEGAN 12 (sucker!).

Zawrócić nie dasz rady, więc trzeba zachować zimną krew na tryumfalne drinki i zacząć rozwalanie obcych. Do dyspozycji masz trzy statki (komórka $1ff3 daje ich więcej), którymi musisz pokonać aż sześć poziomów, gdzie na twoje życie będą nastawać tak dziwne i niesamowicie dopracowane graficznie potwory, że szczena opada.

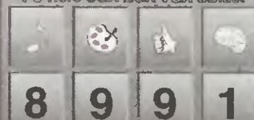
Po drodze zbieraj projekty (wyglądają, jak walec z pierścieniem), które po odszyfrowaniu możesz zainstalować w swoim statku. Odszyfrowywaniem zajmują się twoi technologiczni spece, natomiast instalacji dokonujesz w FABRYCE (wygląda jak lądowisko z owalną kopułą). W fabryce możesz uzyskać wiele ciekawych informacji na temat urządzeń, ale także masz do dyspozycji pewien wykres słupkowy, którego znaczenie już tłumaczę. Czewony - zdolność udźwigu statku. Żółty - ile jest już dźwigane. Zielony - ile waży dane urządzenie. Zasady gry nie są skomplikowane należy rozwalać wszystko co się rusza, ale ja dysponuję systemami likwidowania dużych panów, które postaram się przedstawić w następnym numerze.

EMILUS

Firma i rok: GREMLIN GRAPHICS, 1993
Komputer: Amiga (2 dyski, 1Mb only!)
Grafika: 10
Muzyka: 8
Mózg: 1
Ogólnie: 9

BRUTAL SPORTS FOOTBALL





Na pewno szalałeś kiedyś na punkcie Speedballa 2? Nie?! A uwielbiasz futbol amerykański? Też nie?! To może w takim razie jesteś fanem Legii? - No cóż, jakoś musiałem nawiązać do tematu kolejnej gry sportowej wydanej w listopadzie przez ostatnio popularną firmę Millenium. Wszyscy żądni śmierci i igrzysk napadacze o przekrwionych oczach powinni zwrócić uwagę na ten tekst, gdyż zdarza się nie lada okazja na rozruszanie palców wszystkich kończyn i przezwyciężenie zakwasów.

Głównym celem gry jest, co może trochę zaskakujące wycięcie w pień szanownych zawodników (a może lepiej gladiatorów) drużyny przeciwnika. Oczywiście, jeśli w chwilach relaksu uda ci się strzelić gola, albo nawet kilka, to też dobrze, ale jest to cel zdecydowanie podrzędny. Ciekawą innowacją jest możliwość strzelania do bramki dwoma rodzajami pocisków balistycznych: standardową piłką futbolową oraz jej substytutem - główką, naturalnie wroga.

Na boisku możemy natrafić na wiele pomocnych przedmiotów, do których należą: miecz jednoręczny przeznaczony do niecnych celów, króliczek przyspieszający poruszanie, bomby służące do rzucania w dowolnym kierunku, tarcza do asekuracji, żółwik spowalniający znacznie bieg, butelka powodująca niewidzialność, piorun unieszkodliwiający przeciwnika, kocioł dający możliwość rzucania w ohydnych wrogów kulami ognistymi, pięść dodająca animuszu twojej drużynie oraz kostka lodu, która zamraża wrogów. Ponadto nie zauważyłem jakichś szczególnych reguł gry, poza rozpoczynaniem od połowy boiska i punktów za gole.

Zespoły podzielono na ligi. Jest ich 4 (najniższa - Fourth League; najwyższa - Top League) i każda składa się z 7 zespołów. Rozgrywki zaczynasz oczywiście od ostatniej ligi, a po zajęciu pierwszego miejsca pod koniec sezonu dostajesz awans do wyższej klasy, aby w pierwszej lidze walczyć o tytuł mistrza. Na początku masz do wyboru 8 najtwardszych grup. Ich nazwy odzwierciedlają jedynie wygląd lub profesje zawodników: Assassins (Mordercy), Huns (Zygmunty), Mad Dogs (Wściekłe Psy), Punishers (Pgromcy), Savages (Barbarzyńcy), Slayers (Zabójcy), Thugs (Bandyci), Warlords (Taka gierka). Jeśli jednak wydaje ci się, że nazwy te są zbyt łagodne lub wręcz przeciwnie - zbyt brutalne, możesz je zmienić po naciśnięciu 'Esc'. Np.: Dżemiks, Gavrons, Jet Boys itp.

Ponadto masz możliwość zagrania meczu nietowarzyskiego (Unfriendly) dla wprawy, albo walczyć systemem pucharowym czyli do pierwszej przegranej (Knockout).

Ostatnią opcją głównego menu jest podawanie hasła (Password).

Po każdym meczu pokazują się 4 opcje:

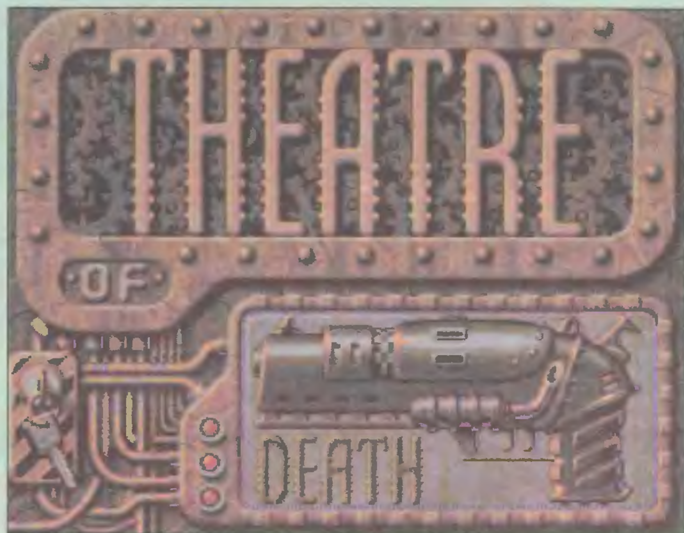
- (NEXT MATCH) czyli rozpoczęcie następnego meczu
- (LOCKER ROOM) czyli szatnia, w której zawodnicy odzyskują siłę
- (SHOW RESULTS) ogólne wyniki w rozgrywkach ligowych oraz hasło do wpisania w (Password) po skończeniu gry
- (SHOW STATS) statystyki ostatnio rozegranego meczu

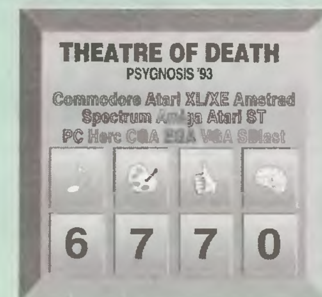
Jedyną strategią w grze jeśli można to tak nazwać, jest bieg naprzód i walka na śmierć i życie o piłkę.

Wielu skróconych o głowę życzy

PIOTRAS

Firma i rok: Millenium, 1993
Komputer: Amiga, PC
Grafika: 9
Muzyka: 8
Mózg: 1
Ogólnie: 9





Ajm jor łerst najtmer... tak zwykł mawiać Dżozef Rambo, kiedy wspominał stare czasy w Wietnamie, ale nastały czasy, w których nie masz ani czasu na przemyślenia o egzystencji, ani nawet na zaczepienie szelek od spodni - znalazłeś się na międzynarodowej scenie TEATRU ŚMIERCI.

Ten ponury okres spowodowany był, jak zwykle, żądzą pieniędzy i władzy, gdy żadne polityczne porozumienia nie dawały skutków zostało jedno rozwiązanie - wojna! Jednak nie była to wojna otwarta, aby nie prowokować całego świata, najskuteczniejszą bronią był terroryzm. Doskonale wyszkolone brygady buntowników usuwały lub porywały kłopotliwych dyplomatów, a czasem posuwały się nawet do konfrontacji z innymi mafiami. Do takich misji wyznaczano kilkunastu najlepszych, wśród nich również byłego oficera Marines, który odszedł z ich szeregów po śmierci swego kumpla, zabitego przez pewien syndykat. Przez dłuższy czas obwiniał się za to, jednak wkrótce znalazł cel w życiu - ZEMSTĘ! Odtąd nazywano go Mistrzem Śmierci. I tak oto Tobie, graczu przypadła rola dowodzenia tym Alfredem Drapichrustem oraz jego aniołkami. Przed tobą wiele misji o różnym stopniu trudności, ale każda z nich ma ten sam cel - zabić i zniszczyć wszystko, co się da. W grze widać podobieństwo do SYNDICATE, jeśli chodzi o ideę przewodnią, jednak o ile w tamtej korzystało się z elementów strategii i myślenia zbiorowego, o tyle w TOD zostało to pominięte, a cała gra została sprowadzona do nieustannego strzelania rodem z COMMANDO.



Naszym herosem sterujemy za pomocą celownika po naciśnięciu lewym klawiszem myszy w miejsce, gdzie chcemy go skierować, natomiast prawym klawiszem używamy broni. W prawym dolnym rogu ekran, tuż obok licznika żywych wrogów oraz twoich komandosów, możesz wybrać rodzaj broni (palna lub granaty). Kierowanie ognia jest proste jak w Operation Wolf, z tym że w TOD możesz się nacieszyć widokiem odpadającej główki komandosa lub przelatującego z północnego wschodu korpusika innego bohatera. Poza tym masz możliwość obejrzenia z kamery umieszczonej na sateliie (SAT1, SAT2) 4 sektorów terenu, na którym rozgrywana jest walka, lub zobaczyć cały plan tego obszaru (MAP) wraz z zaznaczonymi jednostkami nieprzyjaciela. Ponadto w górnej części ekranu znajdują dwa wskaźniki - amunicji (ten z pociskiem) i energii (z wyrwanym przed chwilą serduszkiem), a na samym dole odliczany jest czas (ach te statystyki - 37.2 wrogów zabitych na sekundę).

Poruszając się na własnych nogach uważaj na rzeki, bagna i inne wilgotne tereny, bo za długie przebywanie w nich może się skończyć głupią śmiercią. Niezwykle groźne są też niewinnie wyglądające ogrodzenia, a będące pod wysokim napięciem. Muszę wyjaśnić również podstawową rzecz zanim wybijesz do nogi wszystko, co się rusza - wrogowie mają niebieskie berety, a wy czerwone koszulki.

Oprócz poruszania się po ziemi możesz również korzystać z helikopterów podchodząc do hangaru lub po prostu wchodząc na śmigłowiec. Sterujesz nim tak samo jak na lądzie, lądujesz wciskając opcję LAND znajdującą się z lewej strony (co się obracasz? - Na ekranie!). Jeśli chodzi o broń to możesz na polu chwały znaleźć min: karabin maszynowy, miotacz ognia, miny oraz granaty. Nie pozostało nic innego, jak tylko UZI w łapę i "Agoń, riebiata! ".

Wielu zawałów i szybkiej reanimacji życzy

PIOTRAS





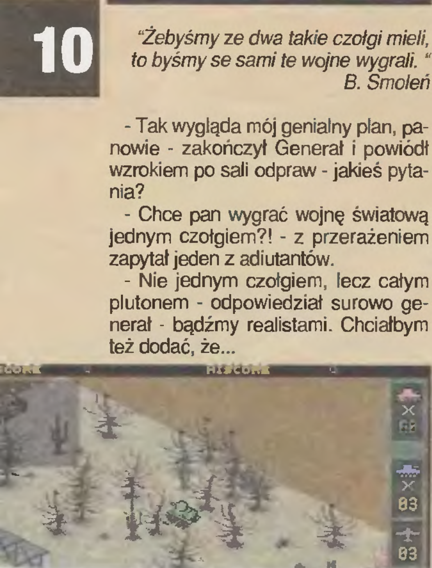


"Żebyśmy ze dwa takie czołgi mieli, to byśmy se sami te wojne wygrali. "
B. Smoleń

- Tak wygląda mój genialny plan, panowie - zakończył Generał i powiódł wzrokiem po sali odpraw - jakieś pytania?

- Chce pan wygrać wojnę światową jednym czołgiem?! - z przerażeniem zapytał jeden z adiutantów.

- Nie jednym czołgiem, lecz całym plutonem - odpowiedział surowo generał - bądźmy realistami. Chciałbym też dodać, że...



Niestety, co chciał dodać Generał pozostało na zawsze tajemnicą jego i kilku kolegów z rządowej kliniki psychiatrycznej. Wejście ludzi w białych kitlach w towarzystwie wyższych oficerów żandarmerii przerwało odprawę. Najbardziej kontrowersyjny plan militarny II Wojny Światowej nigdy nie wszedł w fazę realizacji...

Ale my możemy wcielić go w życie za sprawą gry "Battle Europe". Tak więc wybieramy stronę, po której chcemy walczyć (mocarstwa zachodnie lub Niemcy, czołgi tych pierwszych mają czerwone gwiazdy na wieżyczkach, ci drudzy zaczynają od ataku na Niemcy!) i w drogę. Przed nami 20 okupowanych przez wroga krajów, które należy oczywiście "wyzwolić". W każdym z nich należy zniszczyć w określonym czasie określoną liczbę nieprzyjacielskich czołgów (zwykle 60).

Terenem gry jest kwadratowy wycinek powierzchni danego państwa. Widzimy go, jak i nasz pojazd, w quasi - trójwymiarowym ujęciu, podobnym do tego znanego z "Ironman - a" czy "Populousa". Naszym czołgiem sterujemy za pomocą kursorów (strzał spacją). To głupie przyporządkowanie klawiszy (strzałka w lewo przemieszcza w górę) powoduje początkowo spore problemy, ale można się przyzwyczaić (szczególnie, gdy gramy na klawiaturze numerycznej).

Prócz nas, na planszy znajdują się obce czołgi, zrzuty i przeszkadzajki terenowe. Większość z tych ostatnich można zwęglić po kilkakrotnym trafieniu, co wydatnie ułatwia poruszanie się i, ponieważ są to w większości budowle cywilne, prawdopodobnie niesamowicie poprawia nastrój autochtonów. Część (rowy, kamienie i płyty przeciwpancerne) stanowi trwałą przeszkodę i należy je objeżdżać.

W oientacji pomaga radar widoczny w prawym górnym rogu ekranu, czerwony punkt to my, zielone - wróg, brązowe - zrzuty.

Przeciwnicy, jak to zwykle bywa, są głupi jak te buty, strzelają rzadko i w najzupełniej przypadkowych kierunkach, niestety nadrabiają to liczbą - gdy robi się zbyt gęsto otrzymujemy komunikat "DANGER". Należy tutaj dodać,

Cannon Fodder

CANNON FODDER
VIRGIN '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

10	8	10	3

"War has never been so much fun. Go to your brother kill him with your gun..... " - takim oto pacyfistycznym przesłaniem rozpoczyna się piosenka w kolejnym rozsądnym (sensible) produkcie grupy Sensible Software znanej już dobrze z doskonałego Sensible Soccera i Megalomanii.

Grę, której tytuł można by przetłumaczyć jako "Mięso armatnie" jest, jak już sama nazwa wskazuje, nietypową strzelanką. Sterowanie i strzelanie wojakami przebiega tak, jak w każdej innej grze tego rodzaju, jednak główną różnicą, a zarazem zaletą Cannon Foddera, jest zwrócenie uwagi na nazwisko każdego z nich, związaną z nim osobowość i ukazanie, że ludzie naprawdę ponoszą śmierć. Dotychczas problem ten rozwiązywano za pomocą tzw. "żyć", ale czy na prawdziwej wojnie żołnierze mają po kilka żyć?. W przypadku CF są oni realni, zróżnicowani pod względem płci (tak, kobitki też nieźle strzelają), stopnia wojskowego, od którego zależna jest celność i zasięg strzału. Po stracie któregoś z bohaterów po misji pojawia się informacja o śmierci, a na kopcu dla poległych zostaje wybudowany nagrobek. Miejsce zabitych zajmują nowi rekruci z rezerwy (pamiętaj, że oni też się kiedyś kończą). Natomiast po pomyślnym ukończeniu zadania twoi herosi otrzymują awans.





Jeśli chodzi o liczby to gra składa się z 24 misji, a w każdej z nich masz do wykonania kilku zadań tzw. faz, których jest w sumie 72. Do twoich zadań oprócz wystrzelania wszystkich żołnierzy wroga może należeć m. in.: uwolnienie zakładników, obrona ludności cywilnej, zniszczenie fabryki wroga, porwanie wrażego przywódcy, uszkodzenie centralnego komputera przeciwnika. Twoje zmagania będą miały miejsce w różnej scenerii - w dżungli, na pustyniach, w krainie lodu i wielu innych, a ułatwią ci je będące do dyspozycji czołgi, jeepy, helikoptery i skutery śnieżne oraz oczywiście mnóstwo granatów i pocisków do rakietnicy. Ilość żołnierzy przydzielonych do danego zadania określa komputer.

Na koniec powiem jeszcze o elementach strategii, a mianowicie o możliwości sterowania pojedynczo każdym żżołdaków oraz o zmianach szyku. Do wyboru mamy 3 rodzaje ustawienia: szyk orła, węża i pantery. Każdy z nich ma swoje wady i zalety, ale radzę sprawdzić to na własnej skórze.

PIOTRAS
- Found in Service









że pociski armatnie poruszają się powoli (zdarzało nam się wyprzedzać czołgami własne wystrzały!) i niwelują się (czyli twój wystrzał po zderzeniem z wystrzałem przeciwnika niknie). Niestety, im dalej tym więcej silnie opancerzonych jednostek, w które należy strzelić kilka razy, nim zamienią się w kupkę dymiącego żużlu (czy właściwie złomu).

By zwiększyć nasze szanse, kwatera główna oddelegowała specjalny oddział lotnictwa szturmowego, który można w dowolnym momencie przyzwać wciskając "Alt". Akcja zatrzymuje się wtedy na chwilę, nadlatuje piękny "Mosquito" (czy "Stukas") i kasuje większość wrogich jednostek w linii lotu (a wylatuje z tyłu czołgu i leci wzdłuż lufy) nie ruszając niczego z boku (o czym warto pamiętać). Oczywiście możemy wzywać wsparcie ściśle określoną ilość razy.

Po zniszczeniu każdego wrogiego czołgu gdzieś na planszy następuje zrzut. Jak to ze zrzutami bywa, należy je przejmować i to szybko, nim zostaną rozkradzione przez okoliczną ludność. Cóż ciekawego możemy otrzymać? Ano, wzmocnienie siły strzału (POW), dodatkowe życie (1UP), przyspieszenie (SPEC), dodatkowy czas (TIME), wreszcie bombardowanie strategiczne (BOM - zmiata wszystkich wrogów w polu widzenia), dodatkową możliwość wezwania lotnictwa szturmowego (FIRE), 500 lub 1000 punktów, osłony (SHL) i order. Po otrzymaniu kilku (2 - 3) orderów nasz czołg staje się pojazdem szybszym, lepiej opancerzonym i o większej sile ognia. Dodatkowo, po końcu każdej planszy otrzymujemy premie za niewykorzystane wsparcie i otrzymane ordery.

Jak grać? Cóż, taktyka prawie wcale nie istnieje. Wystarczy zawsze mieć możliwość poruszania się w obu wymiarach i nie bać się przewagi liczebnej wroga.

Jak do wszystkich naszych uochanych strzelanek podeszliśmy do "Battle Europe" wyjątkowo przychylnie. Przy takim podejściu gra może się spodobać - pomysł niezły, wykonanie całkiem przyzwoite, naprawdę dobra muzyka. Jeżeli jednak spojrzeć na "Battle Europe" nieco bardziej krytycznym okiem, nie sposób nie dostrzec rażących kretynizmów, mało płynnej grafiki czy menu w języku japońskim (w głównym, od góry mamy: początek, podanie kodu, wyjście do DOS - u). W ten oto sposób nie mogą dojść do żadnych rozsądnych wniosków i z mieszanymi uczuciami żegnają się z Wami

Alex & Gawron



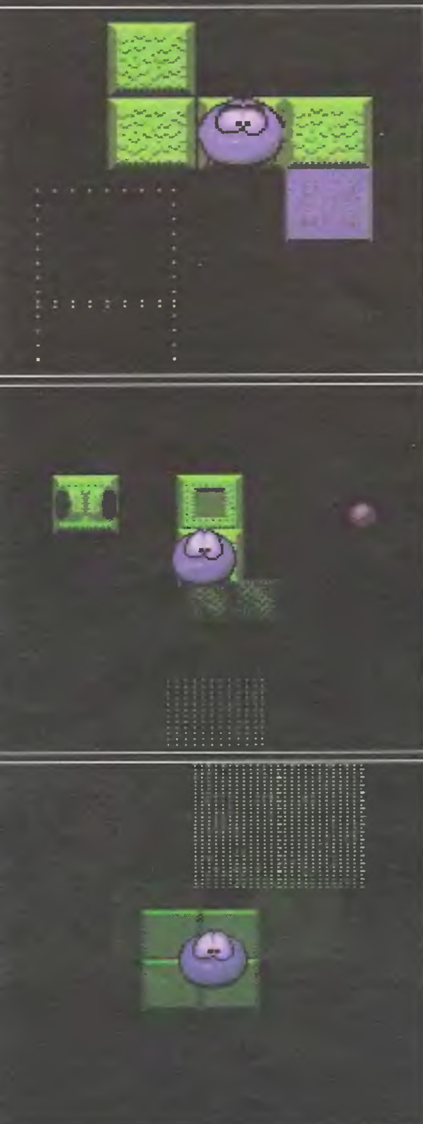




BLOB
CORE DESIGN '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

9	8	9	7

Blob



Czy znacie BLOBA? Nie, no to się poznajcie. BLOB jest to głowonóg w kształcie piłki, a może raczej balona z oczami i buzią, za pomocą których robi różne śmieszne miny. Przystępując do gry nasz nowo poznany przyjaciel BLOB nie jest wcale w nastroju do śmiechu, gdyż właśnie odwoził swym międzygalaktycznym autobusem małe BLOBIĄTKA do przedszkola, gdy nagle coś zrobiło tak zwane PIERDUT! i doszło do wypadku. Jakby tego jeszcze było mało, całe zdarzenie miało miejsce w galaktyce Płaszczaków. Płaszczak to stworzenie bardzo płaskie i mające jedną wadę wzroku - jest dwuwymiarowcem. Stąd też widzi tylko to, co znajduje się w tej samej płaszczyźnie, co on.

Nasz BLOB jest zrozpaczony. Jedyna nadzieja, że do komputera zasiądzie jakiś potężny gracz i za pomocą joya wskaże mu, jak ma poruszać się w tej dziwnej krainie.

Jeżeli tym wybawicielem będziesz Ty, Czytelniku, to wiedz że musisz pomóc BLOBOWI w odnalezieniu porozrzucanych części autobusu oraz zagubionych BLOBIĄTEK. Niektóre małe BLOBY zostały już uwięzione przez Płaszczaków, gdyż wyglądały dziwnie i uważa się je za nienormalne (ciekawe, co powiedziałyby Płaszczaki o ludziach).

Grę BLOB z pewnością możemy zaliczyć do platformówek, ale nowej generacji. Skaczemy sobie z platformy na platformę, jak zwykle, tylko że ruch w poziomie odbywa się nie tradycyjnie w górę lub w dół ekranu, ale do nas lub od nas. Bardzo podoba mi się ten rodzaj rozplanowania gry, gdyż przestrzeń, w której gramy, staje się łatwiej wyczuwalna.

Jak to we wszystkich platformówkach bywa, na naszej drodze czai się mnóstwo różnych stworków, przeszkadzających w naszych poczynaniach. W całym przedsięwzięciu nie pomaga także nieubłaganie uciekający czas. Musisz jeszcze uważać, żeby nie spaść z platformy. Jeśli wskoczysz na półkę niżej to się poobijasz, jeśli nie trafisz w platformę w ogóle - zginiesz w przestrzeni.

Na pocieszenie dodam tylko, że do przejścia mamy aż 50 poziomów, na których czeka masę problemów do rozwiązania - tylko prawdziwi maniacy "grania w komputer" (jak niektórzy mawiają) mogątemu podołać.



Gra jest świetną rozrywką dla każdego. Fajna muzyka, kolorowa grafika, pełzające gdzieniegdzie Płaszczaki i ciche popiskiwania BLOBIĄTEK nadają grze atmosferę doskonałej zabawy.

EMILUS

WONDER DOG

Znowu coś z platformówek. Tym razem nie kaczka, lisek, mrówka, czy misio. W końcu naszym platformowym bohaterem stał się piesek. Nie, to nie jest jakiś tam kundel, to jest super pies WONDER-DOG. Ale zacznijmy od początku, czyli jak to wszystko się zaczęło...

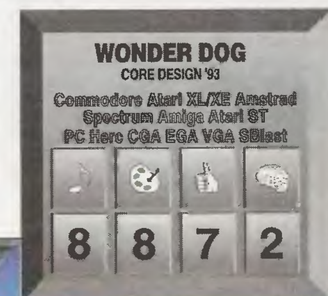
Potężny, a za razem zły generał von Ruffbone przemierzał galaktykę wraz ze swoją okrutną armią. Wszędzie tam, gdzie odnalazł jakąś planetę, zmuszał mieszkańców do poddania się i oddania się pod jego okrutną władzę. Osiągnięcie celu było dla niego tylko kwestią czasu, po czym ruszał dalej na podbój. Gdy dotarł do planety o nazwie K9, mieszkańcy wiedzieli już o nadchodzącym końcu wolności. Na szczęście byli przewidujący i wysłali w przestrzeń kapsułę z małym zawiniątkiem. Oczywiście armia von Ruffbone'a podbiła planetę K9, ale w tym samym czasie kapsuła dotarła do Ziemi. Po kilku latach, z kapsuły wyszedł nasz wspaniały piesek. Nie od razu był doskonały, najpierw musiał nauczyć się kilku umiejętności które pomogą mu w powrocie na rodzinną planetę.

Grę zaczynamy na planecie Bunny Meadow, gdzie nasz miły piesek nauczy się podstawowych zdolności. Po drodze znajdzie różne rzeczy, kości (100 zebranych daje ci nowe życie), skrzydełka do latania, małe trąby powietrzne, używane jako tarcza przed wrogimi stworkami poruszającymi się tu i ówdzie.

Będziesz podróżować z planety na planetę zdobywając punkty, nowe zdolności i doświadczenie. Gdy będziesz już silny, dotrzesz do swojej rodzinnej planety, gdzie pozostanie ci rozprawić się z najeźdźcami, przywracając w ten sposób wolność. Przyznasz, że jest to dość szlachetny cel, warty kilku godzin przy komputerze.

Grafika różnorodna, animacja płynna, muzyka dość dobra, czego więcej trzeba do sukcesu? Niestety pomysł już jest stary i trochę chciało mi się ziewać grając.

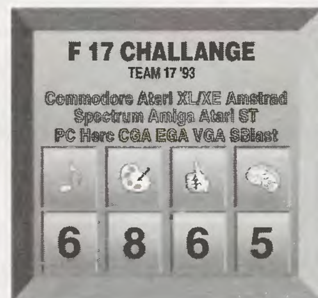
EMILUS





F-17 Challenge







Wiele już zostało wydanych wyścigów samochodowych na komputer i w zasadzie wydawałoby się, że nic nowego już się nie da zrobić. Patrząc na program F17 CHALLENGE dochodzę do wniosku, iż jest tak w rzeczy samej. Nie jest to bynajmniej uwaga bezpodstawna. Popatrzmy na drugą grę tego typu NIGEL MANSELL'S CHAMPIONSHIP. Można doszukać się podobieństw, czy wręcz posunąć się dalej i stwierdzić, że są takie same (kurcze, nawet fonty). Cały czas czekam na wyścigi inne, całkowicie nowe, no i fajne.

Dość smutów, spróbujmy wyciągnąć to, co dobre w tej średnio dobrej grze.

Producenci gry dostarczyli nam trzy rodzaje ścigania: na czas (PRACTICE), na żarty (RACE SINGLE CIRCUIT, czyli wyścig na jednym torze) oraz na poważnie (WORLD CHAMPIONSHIP, czyli uczestnictwo w mistrzostwach).



Wszelkie ustawienia techniczne są dostępne w menu OPTIONS, gdzie możesz: wybrać bolid (jeden z czterech), rodzaj skrzyni biegów (AUTO/MANUAL), w jaki sposób ma być dociskany pedał gazu (BUTTON - fajerem, czy STICK - wajchą do przodu), ilość okrążeń (5/8/10/15), poziom trudności (ROOKIE/AVERAGE/PRO), zmienić nazwiska ścigaczy oraz wyczyścić wszystkie rekordy z dysku (RESET BEST LAPS).

Gdy wybierzesz już rodzaj wyścigu, w jakim chcesz jechać, będziesz miał możliwość wybrania jednego z szesnastu torów. Potem podany zostanie raport pogodowy (czy słonecznie, czy leje). Teraz już tylko zapiąć pasy, położyć delikatnie prawą nogę na gazie i... co ten palant do nas krzyczy? Nic nie słyszę, muszę wyłączyć silnik. A no tak zanim wyruszysz ostatecznie na tor stanie przed tobą problem zajęcia miejsca startowego. Jeżeli jesteś leniwy możesz od razu rozpocząć wyścig na ostatniej pozycji startowej. Druga możliwość to przejście kwalifikacji. Miejsca startowe ustalane są według czasów przejazdu okrążenia.

No to ruszyliśmy, krótka przepychanka na starcie i czadu!

O kurcze! A co to?! Te wskaźniki na górze!... Tu coś się odlicza, tam coś przełącza, tu jakieś procenty... Oto co oznaczają nasze liczniczki idąc od lewej górnej strony:

LAP TIME - to oczyiście licznik czasu naszego przejazdu aktualnego okrążenia;

BEST OPPONENT - odległość w metrach do najlepszego przeciwnika (ujemna to ciągnie się za nami, dodatnia oznacza, że musisz trochę przyczadować);



BEST LAP - najlepszy czas okrążenia;

SPD kM/h - licznik prędkości w kilometrach na godzinę;

GEAR - aktualnie wrzucony bieg;

DAMAGE - uszkodzenie samochodu; im większe uszkodzenie tym mniejszą prędkość samochód może wyciągnąć; jeżeli licznik dojdzie do 100% to koniec wyścigu dla ciebie;

END OF LAP - licznik metrów, które jeszcze zostały do końca okrążenia;

LAP - numer okrążenia, na którym jesteśmy (druga liczba oznacza, ile okrążeń w ogóle mamy do przejechania).

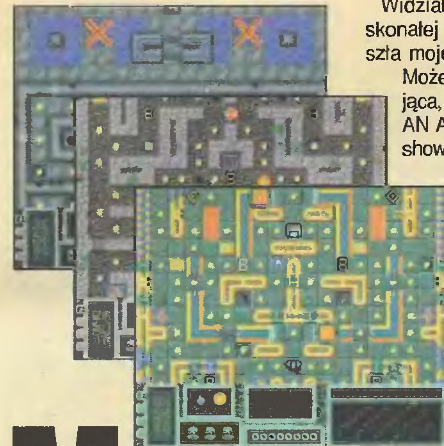
POS - zajmowane aktualnie miejsce (druga liczba oznacza, ilu jeszcze jedzie rajdowców).

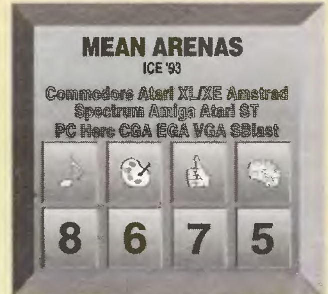
Na koniec klasyczne życzenia dobrej zabawy, ale ja uważam... Eee, chyba powinienem już się zamknąć.

EMILUS



Mean Arenas





Widziałem już różne mutacje doskonałej gry PACMAN, ale ta przeszła moje najśmielsze oczekiwania. Może grafika nie jest zachwycająca, ale gra się doskonale. MEAN ARENAS to nazwa wielkiego show, który każdy może oglądać w telewizji świata komputerowego na kanale 27.

Cała zabawa polega na tym że do labiryntu zostaje wpuszczony zawodnik, który musi zebrać wszystkie monety znajdujące się na danym poziomie, aby przejść dalej. W efekcie końcowym zdobędzie nie lada fortunę. Oczywiście jeżeli przejdzie pomyślnie przez wszystkie poziomy.

Owszem, labirynty nie są puste. Znajdują się w nich różnego rodzaju przeszkadzajki, takie jak: kwas, miotacze płomieni, zgniatacze, rakiety, roboty zabójcy, skrzętnie ukryte miny. Ale na nie mamy różnego rodzaju przyrządy, za pomocą których szybko pozbywamy się natrętów. Możemy też używać kilku nowoczesnych środków lokomocji: teleportów i transporterów. Wszelkiego rodzaju przedmioty leżące w korytarzach nie są pozostawione przypadkiem, należy je zbierać, gdyż nierzadko są warte sporą fortunę.

W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się pasek, wskazujący poziom naszego zniszczenia. Im jest dłuższy tym gorzej z nami. Jeżeli jest już denerwująco długi należy rozejrzeć się za apteczką (taka skrzynka z czerwonym krzyżem).

Żebyś nie mógł sobie zbyt swobodnie biegać po korytarzu, organizatorzy urozmaicili zabawę w różnego rodzaju drzwi. Jedne, z napisem DOOR, otwiera się kluczem, inne z różnymi figurkami, otwiera się za pomocą tzw. GEMÓW, czyli kamieni (muszą odpowiadać kształtom na drzwiach). Są jeszcze jednego rodzaju przeszkody, przesuwane ściany. Usuwa się je po przestawieniu odpowiedniego lewara, znajdującego się w ścianie (na ogół niedaleko od interesującej nas ściany).

Podczas gry cały czas nasza akcja jest komentowana przez dwóch głupkowatych gogusiów, uważających się za sprawozdawców sportowych. Całkiem ładne sample, zasługują na pochwałę.

Gra należy do tych łatwych i przyjemnych, co pozwala mi ją wam spokojnie polecić jako dobrą grę na nadchodzące długie zimowe wieczory. No to uchem.

EMILUS

GO EGOR...BRING ME A PILLOW

FRANKENSTEIN
ZEPPELIN GAMES '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

5	7	7	5

Frankenstein







Pewnego, pięknego dnia coś się zmieniło. Był to poniedziałek. Otworzyłem moje dyskietkowe pudło ze wspaniałą, niebieską naklejką z wyniosłym napisem NORIS DATA i zacząłem szperać. Dłuższy czas miałem minę jakbym pił sok z cytryny, ponieważ już patrzeć nie mogłem na strategie, symulatory i głupawe strzelaniny. Przerzuciłem dyskietki w jedną i drugą stronę i NIC!!! Nagle przypomniałem sobie, że parę dni temu kolega pożyczył mi jakąś jednodyskówkę, którą przyjąłem z pobłażliwym uśmiechem. Chwilę po włożeniu dyskietki usłyszałem szaloną melodyjkę, która (o dziwo!) spodobała mi się. Kiedy po czterech godzinach odwlekłem się od komputera moje zdanie było odwrócone o 180 stopni. Grę wymyślił i napisał chyba sam FRANKENSTEIN i tak ją zatytułował!

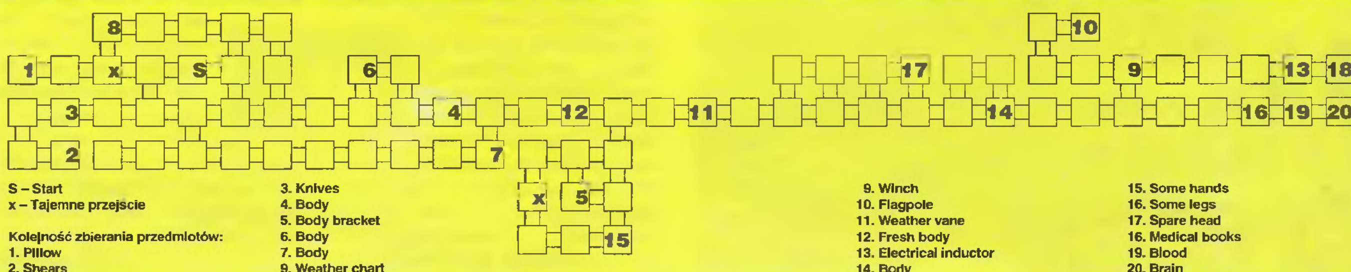
Cała zabawa polega na tym, że co chwilę gość, który składa Frania woła jakiegoś przygłupiego pokurcza do swojej pracowni, każe mu znosić najrozmaitsze graty typu: ręka, noga, mózg (na ścianie) i inne takie. Ekran gry podzielony jest (od lewej) na: twarz Egora (czytaj Igora), zmieniającą się w zależności od nastroju, ramkę, w której odlicza się czas, następnie mamy energię, dalej aktualnie potrzebny przedmiot i na końcu punkty.

W tym momencie Ty siadasz przed swoim komputerem i stajesz się mały, brzydki, przygarbiony oraz zmieniasz imię na Egor. Dobra ludzie, teraz poważnie. Gra FRANKENSTEIN jest typową zręcznościówką. Jej celem jest kompletowanie elementów potrzebnych do stworzenia monstrum. Na pewno nie pomogą Ci w tym: szczury, wysuwające się zewsząd diabelskie ręce, biegające dłonie, ożywione szkielety, maniakalni lunatycy, oraz zastępy wiecznie błądzących duchów itp. Scenerię gry tworzą: ponure podziemia, prastary ogród pełen przedziwnych roślin, las rojący się od dziwów, opustoszałe miasto, szpital na peryferiach, no i oczywiście cmentarz. Możesz ganiać po dachach, skakać po drzewach, kwiatach i chmurkach. A wszystko po to, sztoby sklecić Franka i obejrzeć z satysfakcją romantyczno - melancholijno - melodramatyczne zakończenie. Gra jest wspaniałym oderwaiem (dla Ciebie i komputera) od F - 15, F - 16, F - 37683261847 (nowość na giełdzie!!!) i od wszystkich gierek w jakikolwiek sposób spokrewnionych z Megalomanią, Defender of the Crown itp. Więc zdobądź ją (sposób i cena nie grają roli) i młóć aż do upadłego, co będzie uwieńczone tzw. "zakończeniem".

Amen.

Bochen & Pioras

P. S. Gra, mimo że początkowo tego nie widać, jest na czas, więc spiesz się (byle po woli).



LION HEARTH







Po uruchomieniu programu LIONHEART witają nas: wspaniała muzyka i demo, dzięki któremu możemy zapoznać się z ponurym światem, gdzie toczyć się będzie gra, a także z jej głównym bohaterem - postawnym osiłkiem. W czasie trwania dema podglądamy też naszego kulturystę w garderoby. Zakłada on gustowne pantofelki, skórzane rękawiczki i bierze coś, dzięki czemu czuje się pewniej w każdej sytuacji - pokaźnych rozmiarów miecz.

Motyw zabawy jest stary i prosty: klapki na oczy i wio. Siekasz mieczem na wszystkie strony mordując najrozmaitsze potwory. Są też sytuacje, w których trzeba nim trzepnąć egzotyczną roślinę, żeby z łaski swojej przestała się kręcić albo pluć prosto w ciebie kulkami. Na początku nasz bohater porusza się pieszo. Może wtedy wspinać się po różnych roślinach, chodzić po drzewach, a nawet po lianach. Łazi też po jaskiniac, a wszędzie sieje śmierć i zniszczenie. W kolejnych etapach, których jest 14, dosiada swego wierzchowca, którym jest smok i zamiast siekać mieczem zaczyna strzelać ogniem. Co prawda przejażdżka taka nie jest zbyt długa, ale przyjemna - odrywa grającego od spraw przyziemnych (raczej naziemnych). Gra ma perfekcyjną muzykę, niesłychanie dopasowaną do atmosfery. Bardzo ładną, kolorową grafikę i płynną animację (nie tylko głównego bohatera, ale również wszelkich innych, miłych stworzonek). Nasz heros na imię ma Valdyn. Prowadzenie go nie jest, wbrew pozorom, takie łatwe. Opanowanie wszystkich ciosów wymaga nie lada cierpliwości i czasu. Żeby ułatwić Ci życie podam teraz parę podstawowych uderzeń.

1. Przytrzymaj FIRE joyem wykonaj ruch za wzrokiem Valdyna - podstawowe cięcie.

2. Dalej trzymasz FIRE joy'em machnij w górę - niszczysz każdego wroga, który ośmielił się atakować Cię z powietrza.

3. Kiedy masz wroga za plecami to trzymając FIRE pociągnij joy'em w jego stronę - zmieciesz go z obrotu!

4. Jeszcze jednym ważnym ciosem jest kopnięcie po ziemi. Wykonaj je w sposób następujący: kucnij, a teraz w prawo lub w lewo (zależy gdzie jest wróg) z FIRE'em naturalnie. Uderzeń jest wicej, postaraj się opracować je sam.

Kłopoty masz nie tylko z rozmaitymi potworami, ale również z roślinnością, która wcale nie ustępuje im podstępem i wolą zniszczenia Ciebie. Przykładem takiej rośliny może być np: winorośl, po której, chcąc nie chcąc, musisz przejść. A kiedy już jesteś w trakcie wspinaczki zaczyna ona skakać, kręcić się i robić wszystko, co możliwe, żebyś tylko zleciał. Taki roślinny złośliwiec!

Masz dwa zadania do wykonania:

1. Po pierwsze, jak to zwykle w tego typu grach bywa, musisz uratować swoją dziewuszkę, którą jakaś zła siła porwała i zamieniła w kamień.

2. Drugie zadanie nie dotyczy Cię osobiście. Musisz odzyskać LIONHEART, będący symbolem kraju, z którego pochodzi Valdyn. Symbol ten był tam świętością, obiektem kultu, sprawcą całego dobra i szczęścia, które spływało na ów kraj.

Za punkt honoru Valdyn uważa odnalezienie tego przedmiotu i oczywiście swojej ukochanej. Tym bardziej, że słyszał w kraju, jak ludzie szeptali, że za te dwie tragedie odpowiedzialna jest jedna, ta sama, zła siła. Programiści wprowadzili w tej grze pewną nowość. Są to dwa zakończenia. Komputer wyświetla je w zależności od wykonania misji. Czyli od tego czy znajdziesz eliksir dla dziewczyny, czy też nie.

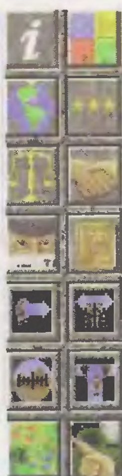
Lecimy więc odzyskać LIONHEART'a i znaleźć lekarstwo dla wybranki naszego życia. Od czasu do czasu jesteśmy zmuszeni przerwać naszą wyprawę, żeby wypruć flaki stworzeniu, które ośmieliło się stanąć na naszej drodze albo potraktować naszym mieczykiem zbyt natrętną roślinę.

Cóż, czas kończyć. Może dodam jeszcze tylko, że etapy są długie i dojście do końca jest raczej trudne. Lecz przecież dla tak wybitnego machacza joystickiem jak Ty, takie gry są tylko czystą igraszką, nieprawdaż?

P. Bochen

Global Domination





Historia zna parę "wielkich", dążących do opanowania świata, a przynajmniej sporej jego części. Była Wielka Armada, Wielka Armia, wielka Rasa Panów. Jest jeszcze Wielka Pardubicka, ale w niej chodzi już o coś innego.

Wszystkim tym wielkim jakoś się w końcu nie udało. Może nie udać im się po raz kolejny i to dzięki Tobie. Masz bowiem za zadanie zdobyć panowanie nad światem, powstrzymując oponentów celnym klapsem w dziąsło. Wśród nich znajdziesz m. in. Cezara, Napoleona, Elżbietę I, Bismarcka i Jaskiniowca, co zresztą nie ma większego znaczenia, ponieważ wszystkie ich armie mają tak samo nieprzyjemnie strzelające czołgi, wyrzutnie rakietowe i wozy opancerzone.

Wszystko jest nieprzyzwoicie podobne do klasycznego Riska. Najpierw komputer przydziela współzawodnikom po parę kanciastych skrawków lądu. Każdy skrawek ma określoną wydolność produkcyjną. Im większa produkcja ziem należących do państwa, tym więcej może ono powołać armii, zapewnić większej ilości wojsk transport lądowy i morski, utrzymywać wywiad. W ramach wywiadu powoływać można komórki rozpracowujące przeciwników oraz wydzielić siły specjalne. Służą one podtrzymywaniu zadowolenia na ziemiach przez nas opanowanych i wywoływaniu niezadowolenia na ziemiach opanowanych przez przeciwników. Jeśli niezadowolenie na określonym obszarze dochodzi do 100% i nie ma tam jednostek wojskowych, wybucha rewolucja i wstęp na niego jest surowo wzbroniony. Po jakimś czasie wszystko ucicha i ziemia staje się niczyja.

Master of Orion



Latanie w kosmosie nie jest ciekawe, jeśli co jakiś czas nie trafi się kogoś rakietą lub laserem, nie zajedzie jakiejś planety, czy choćby nie pobombarduje odrobinę, niszcząc jednorazowo paredziesiąt fabryk i unieszkodliwiając parunastu milionów mieszkańców napastowanej planety.

Tę i parę innych możliwości daje z pewnością Master of Orion. Już na pierwszy rzut oka przypomina Civilization z niewielką domieszką Supremacy. Masz tu bowiem za zadanie opanować galaktykę Oriona (jak ci się uda, to nawet układ słoneczny Oriona). Nie należy to do zadań prostych z kilku powodów: chętnych do panowania jest więcej (od 2 do 5), galaktyka spora, każdy z pretendentów ma jakieś zdolności (HUMAN - znakomity dyplomata i kupiec, MRRSHAN - świetny strzelec, SILICOID - przystosowuje się do wszystkich warunków klimatycznych, SAKKRA - przyspiesza wzrost liczby ludności, PSILON -

Sim Farm



Szerzej dotąd nieznana na rynku oprogramowania firma "Maxis" ("A - Train" i chyba nic więcej) wyszła ponownie naprzeciw miłośnikom symulacji, wypuszczając grę pod łatwo kojarzącą się nazwą "SimFarm" ("SimCity", SimEarth" itp.).

No i co my tu mamy? O ile nie jest się zagorzałym fanem agrobiznesu i upraw przyzagrodowych, trudno jest zapałać do programu miłością od pierwszego wejrzenia. To, co w "A - Train" dało się jeszcze wytrzymać - wręcz nieprzyzwoity realizm i dopracowanie szczegółów - w "Sim Farm" zaczyna być odrobinę męczące. Ideę gry, czyli rozwój gospodarstwa za pomocą kupna ziemi, sprzętu, czynienia zasiewów itp. nawet początkujący "symulanci" łykną bez zmrużenia powiek i strawią, jak kaszkę na mleku; gorzej z teorią orania, siania i zbierania, której dużą dawkę do programu wprowadzono. Z grubsza biorąc, podstawą skutecznych działań jest pogodzenie się z faktem, że każda z upraw ma określone wymagania klimatyczne, cykl dojrzewania o właściwej sobie długości i porze siewu oraz wrogów w postaci chwastów, grzybów i robali. Jeśli z wielką wprawą przegryzasz się już przez terminarz okopów, wykopów i podkopów oraz trucia szkodników wszelkiej maści, reszta - kombajn do zbioru, ciężarówka do transportu i droga do miasta itp. banały jest po prostu drobiazgiem. Ale gdy nie wyjdzie, zawsze możesz sobie życie ułatwić, przychodząc na już obsiane poletko lub definiując własną strefę klimatyczną, blokując klęski żywiołowe i każąc automatycznie dozować wszelkie świństwa, którymi trzeba "zielone" traktować.

Gra mocarzem jest i basta, jeśli

1 Global Domination
2 Master of Orion
3 Sim Farm

Oczywiście główne zadania wykonuje się armiami formowanymi według wzoru (6 dostępnych rodzajów) lub własnoręcznie (jednostki dobierane samodzielnie). Jeśli mamy zacięcie możemy rozgrywać poszczególne bitwy, co jest nieco czasochłonne (do 20 min.), ale po dojściu do wprawy oszczędza sporo strat własnych, zwyczajowo doliczanych przez komputer. Jeśli rezygnujemy z dowodzenia w polu, komputer sam rozstrzyga bitwę w oparciu o liczebność jednostek, ich morale i zużycie.

Działania militarne wspierane są dyplomatycznymi. Można zawrzeć pakt o nieagreji, traktat wojskowy wymierzony przeciw trzeciemu państwu lub zdestabilizować sytuację w jakimś państwie. Oczywiście obowiązuje cały czas zasada, żeby specjalnie nie wierzyć w zapewnienia partnerów. Na bieżąco widać ich stosunek do naszej skromnej osoby.

Strategia jest prosta - na początku zajmować ziemie neutralne. Potem wybrać sobie chłopca do bicia i gnębić go konsekwentnie dopóty, dopóki wszyscy inni się nie obrażą i ich również nie będzie trzeba gnębić (zazwyczaj wtedy jesteśmy w stanie dać radę wszystkim). Na poziomach wyższych bogatsze tereny są zazwyczaj opanowane przez przeciwników, dlatego należy ich najpierw kopnąć (zająć coś uprzemysłowionego), ale zaraz potem przeprosić (zawrzeć układ o nieagresji). Zazwyczaj na to idą.

Oprawa graficzna graniczy z żenadą, a intro prosi się o reanimację, bo jest tak wolne, że chwilami miałem wrażenie, iż mi się komputer zawiesił. Muzyka niespecjalna, ale nie przeszkadza. Efekty takie sobie. A mimo tego wszystkiego gra się znakomicie! Czego wszystkim życzy

Sir Haszak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC
Podobne:
Risk - kilku rządzących chce zjednoczyć świat pod swoją hegemonią; C64, PC



wzięty wynalazca, ALKARI - doskonały pilot, KLACKON - wpływa na wzrost produkcji, BULRATHI - niezrównany z walce na ziemi, MEKLER - kontrola fabryk, DALROK - superszpieg). Prócz tego w niektórych układach słonecznych panują nieprzychylne warunki klimatyczne i można się osiedlać dopiero po wynalezieniu sposobu przystosowania się do szkodliwego klimatu (DEAD, BARREN, TUNDRA, TOXIC, INFERNO, RADIATED; nie dotyczy to SILICOIDA). Inne znów mają specjalne właściwości sprzyjające osiedlaniu się (FERTILE), produkcji przemysłowej (RICH i ULTRA RICH) i postępowi naukowemu (ARTEFACTS i ORION). Jednak układ słoneczny Oriona chroniony jest przez GUARDIANA, przy którym statki kosmiczne o małym zaawansowaniu technicznym mogą się schować w najbliższą czarną dziurę (o ile zdążą uciec). Do tego należy dodać klęki żywiołowe: kosmiczne ameby, nisko przelatujące komety itp., które w sposób prosty i skuteczny pustoszą całe układy słoneczne.

Oczywiście podczas walki z przeciwnościami losu i przeciwnikami wspiera nas nauka. Możemy robić wynalazki w kategoriach: COMPUTERS - sterowanie komputerowe bronią i statkami kosmicznymi, CONSTRUCTION - zwiększenie efektywnościw przemyśle, opancerzenie, FORCE FIELDS - pola siłowe chroniące zamieszkałe planety i pojedyńczych mieszkańców, PLANETOLOGY - przystosowanie do różnych środowisk i powiększanie maksymalnej liczby mieszkańców mogących żyć na planetach, PROPULSION - wszystko, co związane jest z szybkością i zasięgiem lotów statków kosmicznych, WEAPON - broń pokładowa dla statków i indywiduów. Prócz nauki na usługi mamy również dyplomację. Możemy zawierać przymierza, pakty o nieagresji, czy układy handlowe. Od czasu do czasu wypada wynająć szpiegów i wysadzić parę baz wroga lub fabryk. Zazwyczaj nie umyka to uwadze wysadzonego i zwraca ci stosowną uwagę, abyś powściągnął się od podobnych operacji w przyszłości. Bezpieczniej wzniecić rewolucję. Zazwyczaj nie znajduje się winny.

Początkowo należy oczywiście zająć się zasiedleniem jak największej ilości układów słonecznych. W nauce należy postawić na rozwój komputerów i broni. W miarę odkryć naukowych należy ulepszać sprzęt latający i naziemny.

Grę kończymy niszcząc przeciwnika (jeśli mamy tylko jednego; wymagana siła floty) lub zostaniemy wybrani przez radę galaktyki (musimy być jednym z dwóch najsilniejszych państw - TOTAL POWER - i mieć ze wszystkimi dobre stosunki dyplomatyczne).

Master of Orion godzien jest polecenia każdemu miłośnikowi strategii. Nie błyszczy grafiką,. Muzykę dość dobrze dopasowano do nastroju poszczególnych akcji, ale głównym atutem gry jest scenariusz - trudność pokonania przeciwników. Nic tylko siąść i grać czego życzy

Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC 2 MB RAM
Podobne:
Civilization - budujesz potężne państwo na jednej planecie. Walczysz, wymyślasz wynalazki, prowadzisz działania dyplomatyczne; Amiga, Atari ST, PC AT
Supremacy - walczysz o panowanie w układzie słonecznym; Amiga, PC



chodzi o grafikę i efekty dźwiękowe, przy czym te ostatnie są niemal tradycyjnie już zarezerwowane dla posiadaczy stosownej karty. Razem z wcześniejszym "A - Train" program budzi apetyt na kolejne produkty "Maxisa", który, mam nadzieję, nie każe na nie długo czekać.

Harry





jest taktycznie

Zwycięstwo ma wielu ojców,
Ale tylko matka jest pewna.

W pierwszym wydaniu Jest TAKTYCZNIE! popełniłem tekst o grze Utah Beach, będącej forpocztą przedniej straży nadchodzącej awangardy serii programów pod zbiorczym tytułem V for Victory. Przyznam, że gra spodobała mi się na tyle, że poświęciłem paredziesiąt (pareset?) godzin na zgłębienie tajników wszystkich czterech wydanych dotąd części tej serii.

Ich początki sięgają jeszcze przełomu lat 70. i 80., kiedy to powstały pierwsze wersje Utah Beach i Velikich Luków. Te dwie gry, oparte na planszówkach Atlantic Wall i Korsun Pocket, zaadaptowano później do potrzeb serii. Market Garden i Juno - Gold - Sword napisano już specjalnie dla V for Victory.

Realizm pola walki

Głównym przesłaniem twórcy serii, Eda Rainsa, było napisanie symulacji strategicznej w maksymalnej mierze oddającej realizm pola bitwy, a jednocześnie jeszcze nadającej się do gry. Prócz historycznych jednostek, biorących udział w działaniach, mamy więc dość dokładną mapę terenu, sporządzoną na podstawie mapy fizycznej obszaru objętego walkami, w której 1 heks odpowiada 1 km kwadratowemu. Do tego należy dadać podział na tury, odpowiadające 4 godzinom czasu rzeczywistego, dokładne rozmieszczenie obiektów geograficznych, możliwość symulowania historycznej pogody i wszystkie czynniki wpływające na walkę: zmęczenie, morale, zaopatrzenie, ukształtowanie terenu, opancerzenie, uzbrojenie ppanc, fortyfikacje polowe, wsparcie ogniowe z wody, powietrza i lądu, działanie większymi jednostkami taktycznymi.

W pierwszej części pojawiło się jednak trochę niedoróbek: niewydzielenie wzgórz, jako osobnego rodzaju terenu, gwałtowny spadek wartości bojowej jednostki po odcięciu zaopatrzenia, brak wpływu bombardowania artyleryjskiego dróg na oziom zaopatrzenia i kilkanaście innych. Ed Rains sam się do nich przyznał i obiecał poprawę w kolejnych częściach V for Victory. Trzeba przyznać, że słowa dotrzymał.



Wybór scenariusza

Każda z czterech kampanii (kolejnych battlesetów) dzieli się na scenariusze (patrz rys. Menu początkowe). Są one ułożone od najprostszego (Level: Beginer), obejmującego niewielki fragment większej bitwy, do najbardziej skomplikowanego (Level: Expert), obejmującego całą kampanię lub jej dużą część. Granie w kolejne, coraz bardziej zaawansowane scenariusze, przygotowuje do rozegrania pełnej bitwy.

Brak doświadczenia w dowodzeniu zmusza niekiedy do ułatwienia zadania, poprzez przydzielenie sobie większego wsparcia lotniczego, ustawienie bardziej sprzyjającej pogody, zmniejszenie posiłków przeciwnika, czy wreszcie włączenie do akcji oddziałów własnych, które w rzeczywistości mogły znaleźć się na polu bitwy, ale z różnych powodów tam się nie pojawiły.

Jeśli natomiast chcemy sobie utrudnić zadanie, prócz przewagi lotniczej przeciwnika i większych dla niego posiłków możemy włączyć ograniczoną informację o jednostkach wroga (wtedy widzimy na planszy wrogą jednostkę, ale nic nie wiemy o jej sile, morale, zmęczeniu itp. dopóki jej nie zaatakujemy), dodać rozgardiasz bitewny, uniemożliwiający dotarcie do dowództwa informacji o jednostkach własnych lub nakazać atakowanie heksu tylko przez oddziały należące do jednej dywizji. Po ustawieniu tych opcji nawet banalny scenariusz zmieni się w ciekawą łamigłówkę (pod warunkiem, że nie znamy go na pamięć).

Jednostka w polu

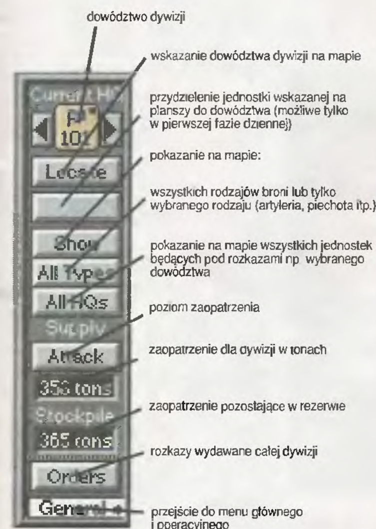
Podstawową rzeczą dowodzącego jest podejmowanie działań ofensywnych lub defensywnych w celu opanowania lub utrzymania wskazanych punktów terenowych z wykorzystaniem środków technicznych i siły żywej, którymi to dowodzący dysponuje. Definicja ta jakkolwiek jest całkowicie bez sensu, to jednak w tym miejscu bardzo mi pasowała i nie mogłem się powstrzymać, by jej tu nie zmieścić.

Pisząc prościej mamy jednostki symbolizowane przez żetony, z którymi musimy coś zrobić, żeby



Plansza główna





Menu dowodzenia

dostać masę punktów. Trzeba zaznaczyć, że większość działań planujemy w fazie PLANNING. Potem następuje egzekucja. Ale co można zrobić z jednostką?

Należy zacząć od tego, że każda jednostka posiada strefę kontroli. Znaczy to, że prócz heksu na którym stoi, kontroluj heksy sąsiednie. Jeśli jest silna - kontrola sąsiednich heksów jest niemal absolutna (chyba że stoją na nich jednostki przeciwnika). Jeśli mamy jednostkę mocno sflaczałą - strefa kontroli ogranicza się do pola, na którym stoi. Piszę o tym, bo we wrogiej strefie kontroli nie można robić wielu rzeczy ogólnie dozwolonych, np. okopywać się, przyjmować uzupełnień, a zwłaszcza zbyt szybko się poruszać (płachta na byka).

Prócz posiadania strefy kontroli oddział może się poruszać i to na pięć sposobów. Oczywiście prędkość przesuwania się oddziału zależy od pory dnia (w nocy biegamy wolniej), czasem pogody i ukształtowania terenu (przeszkadzają góry, lasy, rzeki, pola - taka już żołnierska dola). Rzecz jasna oddziały zmotoryzowane i czołgi nie mają wstępu na bagna, podczas gdy piechota może się taplać do woli. Konkluzja - najlepiej toczyć się drogami.

Posuwać się można z wolna ruchem taktycznym. Jest to jak gdyby marsz ubezpieczony, wolny, ale chroniący przed niespodzianym atakiem. Ruch strategiczny daje większą szybkość, ale wejście nim w strefę kontroli oddziału wroga kończy się zazwyczaj komunikatem "Ambush! " i dotkliwymi stratami. Lepiej go więc stosować z dala od lini frontu. Podobnym rodzajem jest AUTOMOVEMENT. Wskazujemy cel marszu oddziału, a on tak długo idzie, aż dojdzie. Zazwyczaj wybiera przy tym najkrótszą drogę. Można także ruszyć się stosem, czyli wszystkimi oddziałami, znajdującymi się na heksie. Aby to zrobić, należy przed ruchem nacisnąć SHIFT. Ostatnim sposobem występującym we wszystkich kampaniach jest ruch dywizyjny. Wykonuje się go przez wejście do menu ORDERS i wybranie jednostek, mających podążyć za dowództwem. W późniejszych scenariuszach (III i IV) istnieje także możliwość podwiezienia oddziałów piechoty przez czołgi, niszczyciele czołgów i działa samobieżne.

Kolejnym działaniem jest atak (co ma wpływ na walkę napisałem wcześniej; prognozy, co do rozstrzygnięcia starcia dobrze obejrzeć w Menu decyzyjnym - ODDS). Może to być zwykłe rozpoznanie walką (PROBE), normalny atak (ASSAULT), atak do otatniego naboju (ALL - OUT ASSAULT). W częściach III i IV występuje jeszcze atak bez pościgu (ASSAULT WITH NO ADVANCE).

Jeśli jednostka się broni, może to być jedynie przesłona (RETREAT WHEN ATTACKED), uczciwa obrona (DEFEND WHEN ATTACKED) lub obrona za wszelką cenę (HOLD AT ALL COST).

Poza tym oddział może się okopać (DIG IN - nie na wszystkich rodzajach terenu to się udaje), bądź ufortyfikować (FORTIFY), przyjąć uzupełnienia (REINFORCEMENTS). Oddziały artylerii polowej mogą dodatkowo ostrzeliwać przeciwnika niszcząc jego siłę żywą bądź szarpiąc linie komunikacyjne.

Warunki zwycięstwa

Są trzy rodzaje zwycięstwa: maksymalne (DECISIVE VICTORY), średnie (SUBSTANTIAL VICTORY) i minimalne (MARGINAL VICTORY). Wielkość zwycięstwa określana jest na podstawie zdobytych punktów. Punkty otrzymuje się za opanowanie wyznaczonych celów oraz każdą bitwę rozstrzygniętą na swoją korzyść (świadomie upraszczam). Ostatecznie o zwycięstwie decyduje różnica punktów atakującego i broniącego.

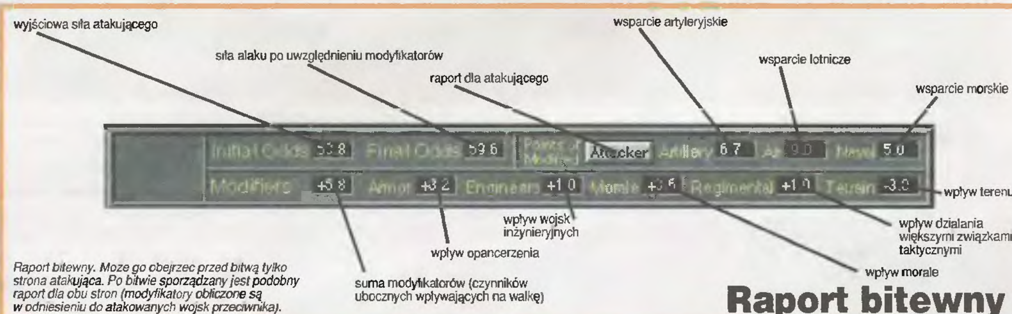


Menu wsparcia

Poza podstawowymi funkcjami, które zawiera każda strategia seria V for Victory mieści w sobie wiele dodatkowych smaczków, wyczuwalnych dla każdego entuzjasty strategicznego rozwalcowania przeciwnika. Krótki tekst nie pozwala przyjrzeć się wszystkim niuansom obliczania wyniku walki, sposobom zapobiegania zużycia oddziału czy przywracania morale skacowanej moralnie jednostce. Aby móc się nazwać znawcą każdej z kampanii V for Victory trzeba nad nią przesiedzieć pareset godzin. I jakkolwiek zbyt entuzjastycznie oceniłem Utah Beach w pierwszej recenzji, niewątpliwie jest to przednia zabawa na długie zimowe wieczory. Trzeba dodać, że zabawa ciągle udoskonalana i zaskakująca niekiedy stopniem symulacji rzeczywistości.

Niestety pierwszych dwóch części, opisywanych na następnych kartach Jest TAKTYCZNIE!, nie ujrzymy u legalnych dystrybutorów w Polsce. Trzeba się będzie zadowolić częścią III, Market Garden (wraz z Juno - Gold - Sword będzie opisana za miesiąc), stanowiącą już w dużej mierze poprawiony produkt w stosunku do Utah Beach. Ale i tak serc boli. Nic to - jeszcze będzie przepięknie, jeszcze będzie normalnie, o czym informuje przy nadziei, ale mimo wszystko pogrążony w żalu

Sir Haszak



Raport bitewny. Może go obejrzeć przed bitwą tylko strona atakująca. Po bitwie sporządzany jest podobny raport dla obu stron (modyfikatory obliczone są w odniesieniu do atakowanych wojsk przeciwnika).

Raport bitewny



Raport z pola walki





Utah Beach

Utah w powstała w 1978 roku, jako twórcza kompilacja istniejących już, a zarazem mocno niedopracowanych gier wojennych, m. in. Atlantic Wall. Impunujący efekt, jaki widać w postaci Utah Beach ma rownież parę skaz, do których autor już się nie przyznał. Większość to drobne niedoróbki techniczne, takie jak przekręcenie licznika (np. wynik - 31.208 pkt i zmęczenie - 13) czy możliwość oszukania artylerii. Wystarczy ustawić baterii długi AUTOMOVEMENT, którego nie będzie ona mogła wykonać w ciągu jednej tury, a po upływie tury zatrzymać ją. Normalnie po ruchu bateria powinna pewien czas poświęcić na ustawienie - zastopowana w ten sposób strzela od razu. Poza tym brak podpisów miescowości.

Scenariusze

Na grę składa się z 6 scenariuszy. Szczegółowo, z amerykańskiego punktu widzenia, omówię tylko pierwsze cztery, ponieważ uwagi do gry Niemcami wyjdą same. Dwa ostatnie scenariusze są natomiast po części złożeniem czterech pierwszych ze zwiększeniem stopnia komplikacji. Rozpracowanie ich pozostawię entuzjastom wyszukanych doznań strategicznych (jest w czym rzeźbić!).

1. Mopping out.

Jako Amerykanin za zadanie masz wymieść Niemców z półwyspu. Wykonaniu zadania sprzyja przygniatająca przewagę siły i rozrzucone punkty oporu przeciwnika. Jak najszybciej zbliżasz się do pierwszej linii umocnień, mijając 2 batalion 922 regimentu piechoty 243 dywizji (II - 922 - 243; drugi od zachodu ufortyfikowany oddział niemiecki) - nie przeszkodzi w natarciu. Możesz go chwilowo związać 9 batalionem zwiadu zmechanizowanego. Część 60 regimentu piechoty pędzi na miasto, w którym ufortyfikowały się bateria artylerii plot. i I - 922 - 243. Centrum dopada w tym czasie baterii nadbrzeżnej BRA1, a lewe skrzydło (regimenty 39 i 47) baterii YO2 i oddziału 709E.



Idąc dalej atakuj z każdej pozycji wszystko, do czego się zbliżysz. Podczas każdej tury artylerią i lotnictwem wal do jednostek, które atakujesz lub będziesz zaraz atakował. Pamiętaj o stopniowym podciąganiu dowództwa, aby nie zostać bez zaopatrzenia. Jeśli zostanie ci ostatnia jenostka wroga, nie stojąca na terenie, który musisz zdobyć - oszczędź ją do ostatniej tury. Otrzymasz wtedy więcej punktów. Zaopatrzenie cały czas na maksa.

2. Objective Carentan.

Będąc dowódcą 101 dywizji powietrzno - desantowej musisz zdobyć Carentan i okoliczne wioski. Na początek podciągasz 327 regiment, by zaatakować okopaną w miasteczku niemiecką 2 - 919 - 709 (niekonsekwencja autorów w nazewnictwie).501 regiment ściąga na stanowiska 506 regimentu nad rzekę na pln. od Carentan. Dwa bataliony 502 regimenu i jeden 506 obchodzą Carentan od zachodu przez bagna. Cały czas należy nękać obrońców ogniem z dział i nalotami. Po uporaniu się z przeciwnikiem 327 regiment nadchodzi ze wschodu do Carentan i rozbija oddział 797 - 752, a oddział 237E lub 49E zajmuje Auvile sur le Vey (drugi z nich idzie na płd. - wsch do jednego z wyznaczonych celów). Tymczasem wszystkimi siłami zostaje zaatakowana niemiecka II - 6FJ. Po jej rozpłaszczeniu następuje koncentryczny atak na Carentan i okrążenie oddziałów niemieckich na płn. od miasta. Walkę kończy zlikwidowanie okrążonych sił i pościg na płd. - zach. i szosą na płd. - wsch. (pamiętać o podprowadzeniu dowództwa do Carentan po zdobyciu miasta). Zaopatrzenie cały czas na maksa.



Nieortodoksyjny rozbieżny atak na Cherbourg (na skrzydłach uderzenia pomocnicze)



3. SS Counter Attack.

Proste i przekonywające zwycięstwo uzyskujesz nie robiąc nic, a przynajmniej niewiele. Oddział 3 - 327 - 101 przesyłasz do wzmocnienia 2 - 327 - 101 (potem będzie musiał wrócić na bagna w widłach rzek, by zagrodzić drogę nadgorliwej jednostce przeciwnika). W Carentan i na szosie na płd. -

zach. od niego dobrze się okopać (w ogóle okopywać się, gdzie można). W jednej z kolejnych tur przyjdą posiłki. Jedną jednostkę posłać na płd. - wsch. resztą wzmocnić 501 i 506 regimenty na podejściach do Carentan.502 regiment posłuży do łatania dziur na froncie (nielicznych, bo Niemcy są anemiczni; uważać na łażący się na zachód od miasta 1058 - może próbować zajść nas z północy). Ponadto wszystkie jednostki przeciwnika podejrzane o chęć ataku okładać ogniem artylerii polowej, okrętowej i bombam. Zaopatrzenie cały czas na maksa.

4. Final Assault.

Przystępujemy do ataku na Cherbourg atakując w centrum frontu (1057 batalion niem. tłuc 607 ppanc. i 39 regimentem, 1058 batalion niem. - 314 regimentem i oddziałem 238E) i na prawym skrzydle (III - 1049 - 77 niem. atakowany przez 2 - 8 - 04 i 49E; II - 84K - 7A niem. atakowana przez dwa bataliony piechoty 12 regimentu). Lewe skrzydło podchodzi na początku do pozycji nieprzyjaciela. Po niecałej dobie regimenty 314, 315 i 39 oraz 304E i 329E po przełamaniu obrony niemieckiej dochodzą do bunkra dowodzenia oddziałów niem., przecinając garnizon niemiecki na pół. Na lewym skrzydle bataliony regimentów 8 i 12 wraz z 49E pędzą na płn. - zach. drogą na Tourlaville. Potem już tylko wyzwalamy Cherbourg (niemal niebroniony), poszerzamy korytarz większą częścią sił spychając Niemców na zachód, mniejszą dożynając niedobitki na tyłach i rozbijając zgrupowanie na płn. - wsch. Pozostaje już tylko zwrócić uwagę na przekręt licznika.

Prócz tych scenariuszy mamy do rozegrania jeszcze Race for Cartaret (przecięcie półwyspu Cotentin i osiągnięcie miasteczka na przeciwległym jego skraju) i Campaign, obejmujący całe lądowanie i opanowanie półwyspu Cotentin.

Utah Beach jest kampanią najmniej złożoną, dysponującą najmniejszą ilością scenariuszy, które w dodatku są najprostsze. Dlatego polecam ją wszystkim tym, którzy chcą bezboleśnie zapoznać się z serią V for Victory. I Utah i V for Victory jest tego warte.

Sir Haszak

P. S. Dziękujemy firmie IPS Computer Group za udostępnienie oryginału Utah Beach.



Velikiye Luki

Druga część V for Victory jest z pewnością bardziej zaawansowana technicznie od pierwszej. Wprowadzono w niej już wzgórza, mające niebagatelny wpływ na bitwę, pojawiły się także nowe jednostki. Niestety tym razem autorzy położyli scenariusze. Wszystkie, prócz pierwszego i ostatniego rozgrywają się prawie w tym samym miejscu, tym samym czasie, przy tej samej sytuacji na froncie. Żaden z wyjątkiem ostatniego nie pozwala na dowodzenie listopadową ofensywą armii radzieckiej. Do tego rozmiary scenariuszy są średnio 2 razy większe niż w Utah Beach (najdłuższy 90 godzin).

Jeśli jednak ktoś zdecyduje się zagrać w Velikiye Luki powinien wiedzieć, że poczuje, co to jest niedobór zaopatrzenia walczącej armii i mróz ograniczający ruchliwość oddziałów.

Velikiye Luki proponują 7 scenariuszy, z których skomentuję pierwszych 5 (wystarczyłoby 3). Jak zwykle będzie to spojrzenie od strony aliantów.



1. To the Rescue.

Jednostki 44 brygady piechoty narciarskiej na północy opóźniają natarcie wroga i pod koniec scenariusza może nie zostać z nich nawet mokra plama (wszystko co mokre na takim mrozie szybko zamarza); oczywiście tracimy kontrolę nad wsią Gorki i wzgórzem 151. Na Novosokolniki nacieramy od płn. (napad na artylerię plot., potem na piechotę stojącą na najdalej na północ wysuniętym heksie). Wystarczy zająć 1 heks miasta, by otrzymać za nie punkty. Aby się zabezpieczyć przed wyparciem z miasta przez niemiecką odsiecz z północy dobrze zająć też jeden heks na południu, ale to wymaga czasu (ostrzału artylerii).

2. Into the City.

Nie masz co się cieszyć, że masz przewagę liczebną. Po pierwszej turze skończy się zaopatrzenie i twoje jednostki staną się sflaczałe. Przeciwnikowi nie braknie zapasów, a jego pozycje są silnie umocnione. Dlatego staraj się w pierwszej turze jak najwięcej zaszaleć (na południu, północy, a szczególnie na wschodzie). Potem w każdej turze ostrzeliwuj oddziały przeciwnika, ale nie ze wszystkich baterii na raz. W ten sposób twoja artyleria znajdzie czas na odpoczynek, a oddziały wroga nie(wzrośnie im zmęczenie, spadnie zdolność obrony) I pchaj się krok po kroku, nie licząc specjalnie na lotnictwo.

3. Fortress in Snow.

Natarcie niemieckie szybko wyprze cię z Glazyri na północy i Chamezentu na południowy - zachód od Wielkich Łuków. Niesmacznie zrobi się także pod Mishutino. Możan się obawiać przełamania linii obrony na wsch i na południowy - wschód od tej wsi. Do wyborumasz dwie koncepcje użycia sił oblegających Wielkie Łuki i dwie koncepcje rozegrania bitwy na froncie. Oddziałami oblegającymi można zdobywać miasto (małe szanse zwycięstwa) lub przerzucić rezerwy na front i łatać nimi dziury. Na froncie można stosować kontrataki (zdobywamy punkty za walkę), ale po kilku dniach takich walk i przejściowych sukcesach oddziały poproszone o danie ognia będą nim służyły jedynie z zapalniczek (o ile ktoś przeżyje). Obrona statyczna polega na okopywaniu, gdzie się da, odnoszeniu pyrrusowych zwycięstw (zwyciężamy i znikamy) i stopniowym cofaniu się. Gwarantuje punkty otrzymywane za miasta. Należy używać artylerii do ostrzału i wsparcia.

4. Eight More Kilometers.

Niemcy kapcanieją, a twój opór twardnieje. Tradycyjnie wróg napadnie na północy na Glazyri, koncentrując jednak natarcie na linii Vorobetskaya - Mishutino. Przy w miarę biernej obronie i wysłaniu rezerw z jednostek oblegających Wielkie Łuki na front - efekt gwarantowany. Niemcy mogą zająć nawet Mishutino, ale to będzie ich łabędzi śpiew.

5. Last Chance.

Niemcy podchodzą pod wieś Vorobetskaya, zdobywają Mishutino, ale ty likwidujesz najpierw opór w zachodniej części miasta i przerzucasz zwolnione oddziały na front. Całkiem realne jest całkowite wyparcie ich z miasta pod warunkiem, że nie zmarnuje się okazji, jaką jest przychodzące w pewnej chwili dobre zaopatrzenie.

Pozostałe dwa scenariusze, jak zwykle są bardziej rozbudowane, a ostatni jest szczególnie interesujący, ponieważ oddaje cały przebieg kampanii. Nie zmienia to faktu, że Velikije Luki jako całość nudzą, czego i Państwu życzę

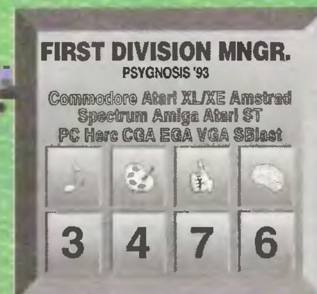
Sir Haszak



P. S. Za miesiąc opis dwóch kolejnych kampanii które, jak organoleptycznie stwierdziłem, są ciekawsze.

P. S. v.2.0 Dziękujemy firmie IPS Computer Group za udostępnienie oryginału gry.

1st Division Manager



First Division Manager- Większość fanów piłki nożnej po wygranej ich ulubionego zespołu wiwatuje na cześć należących do niego zawodników. Prawie nikt nie wie o tym, że w sukcesie danej drużyny duży wkład pracy ma menedżer. Jeśli sądzisz, że jest inaczej to możesz się sam o tym przekonać, wcielając się w takiego menedżera. Możesz to zrobić np: za pomocą gry `First Division Manager`.

Dowodzisz w niej dowolną drużyną z dowolnej ligi. Po wybraniu takowej znajdziesz się w biurze. Teraz musisz wziąć się do roboty, a środki masz raczej skromne (100000 funtów). Większość czynności wykonujesz za pomocą wyposażenia swojego biura, na które składa się komputer, telefon i notes. Za pomocą komputera, w którym masz bazę danych, możesz nagrać stan gry na dysk, rozpocząć grę od nowa, dowiedzieć się, jakie mecze będziesz w najbliższym czasie rozgrywał, z kim i gdzie (Home - na własnym boisku i Away - u przeciwnika). Możesz także dokonać zmiany nazw zawodników, zespołów oraz trenować zawodników (Players Training).

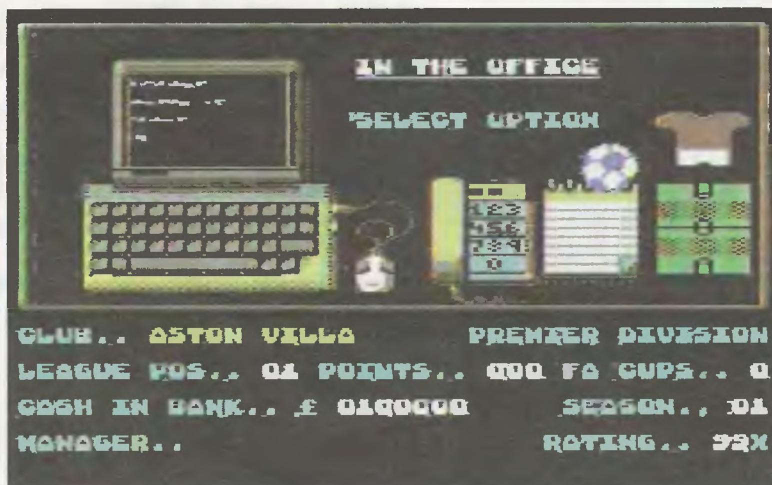
Każdego zawodnika możesz trenować w jednej z następujących "dyscyplin":

- Handling - prowadzenie piłki.
- Tackling - kiwanie, odbieranie piłki.
- Passing - podawanie.
- Shooting - strzelanie goli. Parametry każdego gracza to poziom (skill), określający zdolności, i siła (power) posiadająca oprócz dosłownego, znaczenie celności itp.

Korzystając z telefonu telefonu możesz zadzwonić do dwóch miejsc:

- Transfer Market - biuro zatrudniania bezrobotnych piłkarzy. Możesz tu kupować i sprzedawać zawodników.
- The Bank - tu możesz wziąć pożyczkę, jednak nie bierz jej za dużo, gdyż co tydzień musisz płacić 1/100 pożyczonej sumy jako odsetki.

Za pomocą notesu możesz obejrzeć tablicę ze składem ligi. Obok telefonu znajduje się ikona boiska, służąca do rozpoczęcia meczu. Po jej wybraniu będziesz mógł przyjąć ofertę sponsorowania twojego zespołu przez określoną firmę. Zastanów się, gdy będziesz to robił, gdyż na raz możesz mieć tylko jednego sponsora, a umowa z nim trwa cały sezon.



Potem ustawiasz na boisku swoich zawodników W ataku i pomocy może stać do czterech zawodników, a na obronie łącznie z bramkarzem pięciu. Ważne jest, aby kwalifikacje (oznaczonych odpowiednimi literkami obok nazwiska: G - bramkarz, D - obrona, M - pomoc, A - atak) danego zawodnika były w pełni wykorzystywane.

Po wybraniu Continue rozpoczyna się mecz, trwający 90 minut (w rzeczywistości ok.100 sek). Czas jaki już upłynął jest pokazywany w prawym górnym rogu. Po meczu zobaczysz wyniki innych, równoległych meczy oraz twój wynik finansowy z ostatniego tygodnia.

Składają się na niego następujące informacje:

- Club Expenses - wydatki klubu czyli: pensje dla zawodników (Player Wages), konserwacja oraz podobne (Maintenance), oprocentowanie kredytu (Loan Interest) i pieniądze jakie musisz płacić policji za pilnowanie widzów w czasie meczu (Police Money). Wydatki sumowane są obok napisu Weekly Outgoings.
- Club Revenue - zyski drużyny, na które składają się: pieniądze od sponsorów (Sponsor Money), zyski z biletów na mecz (Gate Money) i ze sprzedaży czapeczek, koszulek itp. (Merchandise). Sumę przychodów znajdziesz obok napisu Total Gained.
- Account Balance - końcowy stan twojego konta, po uwzględnieniu wydatków i przychodów.

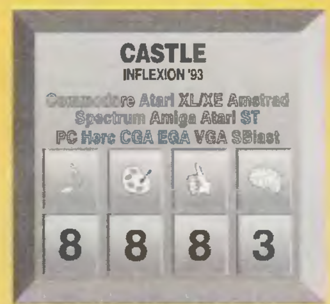
Gdy jesteś w biurze, na dole widzisz informacje o swojej drużynie i nie tylko. Należy do nich: nazwa klubu, twoja pozycja w lidze, punkty, pozycja w mistrzostwach, imię menedżera, twoje fundusze oraz parametr Rating, oznaczający to jak twój zespół widzą inni. Od tego parametru zależy to jakich będziesz miał sponsorów, ile osób przyjdzie na twoje mecze i ile dostaniesz przy sprzedawaniu zawodników.

Jeśli posiadasz czarno - biały telewizor, to może ci się przydać opcja zmiany koloru koszulek zawodników twojej drużyny. Zmienia się go klikając na ikonie koszulki znajdującej się nad ikoną boiska. Gra jest godna polecenia głównie z tego powodu, że jest chyba jedynym menedżerem piłkarskim na Commodore, w którym możemy oglądać cały mecz.

Ferion



castle

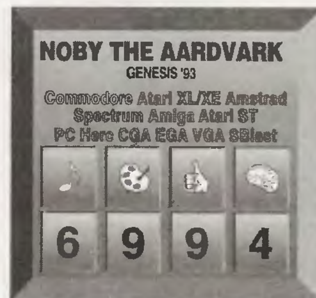


Jedyną szansą aby wydostać się z zaczarowanego zamku jest odnalezienie trzynastu butelek i odniesienie ich do punktów skupu (surowców wtórnych??). Do kieszeni możesz włożyć co najwyżej trzy przedmioty, zatem korytarze zamku zmuszony będziesz przemierzać wielokrotnie. Niektóre przejścia są pozamykane i musisz najpierw znaleźć do nich klucze. Do innych pomieszczeń możesz przedostać się tylko za pomocą teleportów. Aby nie było ci smutno, na swej drodze spotkasz wiele nieprzyjaznych indywiduów, które wysysają niezbędną ci energię. Masz szczęście, że w niektórych komnatach można odnaleźć energetyczne pigułki. Mam nadzieję, że ci się powiedzie i zobaczymy się niedługo w następnym numerze Top Secretu. Na dobry początek dostaniesz ode mnie mapę i dobre słowo... Trzymaj się!

BADJOY

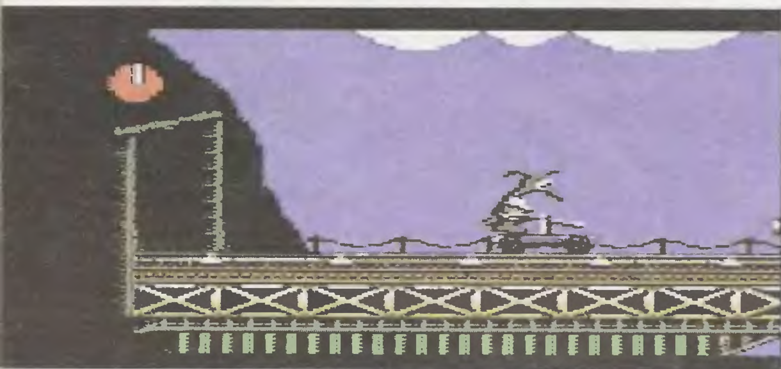
Noby the Aardvark







Noby był zwyczajnym mrówkojadem i, jak każdy z jego gatunku, uwielbiał trzy rzeczy: mrówki, mrówki i jeszcze oprócz tego mrówki. Pewnego dnia obudziły go jakieś dziwne hałasy. Kiedy wstał z łóżka i wyjrzał ze swego pokoju zobaczył, jak chmara mrówek wynosi zawartość jego spiżarni. Tego było za wiele, nie dość, że są jego przysmakiem to jeszcze kradną mu inne żarcie! Rzucił się więc na małe stworzenia i po chwili schwytał jedno z nich. Mrówka prosiła go, by darował jej życie, w zamian za co obiecała zdradzić Noby'emu drogę do sekretnej krainy - Antiopi, którą zamieszkuje mnóstwo wyjątkowo smacznych i soczystych mrówek. Skuszony legendą, Noby postanowił udać się w drogę by znaleźć tę cudowną krainę.



LV.1 AMERICA 1951 A. D.

Pierwszym etapem jego drogi będzie Ameryka. Noby musi dostać się na górę wiaduktu do drezyny, zabierając po drodze beczkę z olejem. W drodze będą mu przeszkadzały ptaszki, kotki, bobry i inne zwierzaki, które może zabijać wysysanymi z mrówczych kopców nabojami (mrówkami?). Kiedy uda mu się w końcu dotrzeć i uruchomić drezynę (wsiąść, i joystick lewo - prawo jak w Decathlonie) musi pojechać na prawo rozbijając siłą impetu poustawiane na torach zapory. Gdy Noby zobaczy balon, powinien wyskoczyć z drezyny i przesiąść się do niego kończąc w ten sposób etap.

LV.2 SKYWORLD 1951 A. D.

Tym razem w drodze naszego mrówkojada zatrzymują pająki, biedronki, amorki i sępy. Także w tej planszy nie jest on bezbronny, gdyż może on znaleźć kilka samonaprowadzających rakiet siejących spustoszenie wśród jego wrogów. Celem tego etapu jest odnalezienie skrzyneczki z akwalungiem, po zrobieniu czego Noby bezpiecznie wpadnie do wody.

UNDERWATER SECTION

Niestety zapas powietrza w akwalungu jest niewielki, toteż Noby musi się okropnie spieszyć płynąc wśród ryb, ośmiornic, węży moskich i przeszkadzających bąbelków powietrza na samo dno, gdzie czeka na niego przygotowana łódź podwodna. Jeżeli uda mu się tam dotrzeć na czas, nasz bohater odpływa do następnego etapu, którym jest:

LV.3 ATLANTIS 340 B. C.

Płynąc łodzią podwdną wśród krabów, ryb, rozgwiazd, muren i nurków strzelających z kusz, przepływając obok szczątków Titanica (skąd on się znalazł koło Atlantydy, w dodatku 340 lat przed naszą erą?) Noby musi dotrzeć do legendarnego zatopionego miasta – Atlantydy.

LV.4 ATLANTIS CITY 340 B. C.

Łażąc po mieście i uważając na niebezpiecznych mieszkańców Atlantydy - strażników, stworki i czarowników, Noby musi odnaleźć skrzynkę z kosmicznym skafandrem i udać się do rakiety, którą poleci na Marsa.

LV.5 MARS SPACE STATION

To już nie przelewki! Marsjanie, latające spodki i poprzyczepiane do sufitu działka wcale nie ułatwiają naszemu mrówkojadowi życia. Krążąc po korytarzach olbrzymiej bazy Marsjan, Noby musi odnaleźć kolejną skrzynkę, by przedostać się do następnej części bazy kosmicznej - do marsjańskiego labiryntu.



LV.6 SPACE STATION LABIRYNTH

Tutaj droga jest bardziej zawikłana, ale za to trochę bezpieczniejsza, chociaż tu także chodzą marsjańskie stworki, a co jakiś czas z gruntu wychodzą z gruntu złe, rzucające bombami pieski preriowe (NA MARSIE!?!). Po drodze trzeba odnaleźć klucz, umożliwiający otwarcie drzwi labiryntu. Aby nie zgubić się w tej plątaninie korytarzy najlepiej użyć znanej skądinąd metody prawej ręki.

LV.7 ABANDONED ORE RAFINERY

Ostatnim etapem podróży jest zapomniana kopalnia rudy. Tutaj nasz dzielny Noby jedzie starymi torami, skacząc przez przeszkody i schylając się pod zwisającymi z góry hakami. Na dodatek wszędzie pełno jest nietoperzy i staczających się z pochylni olbrzymich kul, które na szczęście można zlikwidować rzucanymi laskami dynamitu. Jest to bardzo trudny poziom, tym bardziej, że utrata życia powoduje start od samego początku etapu. Jeżeli uda wam się dotrzeć na jego koniec odnajdziecie ostatnią skrzyneczkę w której znajduje się teleport mogący przenieść Nobiego do upragnionej krainy - Antiopi.

Jak każda gra wydana przez firmę THALAMUS, tak i "Noby the Aardvark" odznacza się wspaniałą grafiką i niezłym dźwiękiem. Wydaje się odrobinę dziecinna (wszystkie te zwierzątka), ale gra się w nią z ogromną przyjemnością tym barziej, że każdy chce pomóc sympatycznemu mrówkojadowi. Także sekwencja końcowa jest warta obejrzenia, czego wszystkim życzy

BAD JOY



Głobal War

GLOBAL WAR
LK. AVALON '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

6	9	9	8

TWÓJ KRAJ PRODUKUJE ZABAWKI.

Pewnego dnia pan prezydent obudził się i chciał zadzwonić po pokojówkę. W tym celu nacisnął guzik w swoim sekretarzyku. Jednakże pomylił się i naciskając go rąbnął sąsiedniemu państwu żarcik koleżeński o wartości stu megaton. Wkrótce nadleciały trzy bombowce i łupnęły prezentami po pięćdziesiąt megaton każdy.

Tak zaczął się ten kabarecik, w którym wszyscy możemy wystąpić. Do dyspozycji mamy swoje państwo, graniczące z czterema innymi, walczącymi między sobą. Całość jest podobna do bajki o czterech pancernych i kundlu, tyle że nam dostała się ta ostatnia rola.

Na wstępie masz do wyboru kilku przeciwników. Ich wygląd i nazwiska wcale nie przypominają rzeczywistych polityków. Jest między innymi niejaki Gorbi, pani Satcher, oraz prezydent Raygun. Możesz także wybór pozostawić komputerowi i przejść od razu do sprawy.

Do dyspozycji masz kilka możliwości wejścia na scenę polityczną. Możesz przyłożyć z grubej rury i rąbnąć komuś rakietę bez wstępnych ceregieli. Równie dobrze możesz wysłać bombowiec. Różnica pomiędzy nimi polega jedynie na tym, że rakiet możesz mieć cztery rodzaje: 10, 20, 50 i 100 megaton, natomiast bombowców są tylko dwa typy: 50 i 100. Po takim ataku, o ile przeciwnik nie uruchomił systemu obronnego, kilka, kilkanaście lub kilkadziesiąt milionów ludzi opuści na zawsze ten padół.

Możesz także prowadzić produkcję niezbędnych "zabawek". Powoduje ona pojawienie się nowego rodzaju środków nieetycznego działania lub uzupełnienie zasobów tego, co już posiadasz. Jest to jedyny sposób na to, aby zdobywać wyczerpujące się zasoby głowic, rakiet, bombowców, oraz systemów obronnych.

Następną rzeczą jaką można wykonać są działania propagandowe. Ich celem jest spowodowanie ruchów migracyjnych. Nie zawsze kończą się one dobrze dla strony prowadzącej propagandę. Często zdarza się, że ludzie zrobią tup, tup i pomaszerują sobie do przeciwnika. Warto dodać tutaj, że im mniej ludności w kraju, tym skromniejsza jest produkcja, mniej broni do dyspozycji i mniejsze szanse na wygranie całej walki.

Jeżeli uznasz, że demolka na odległość cię nudzi, to wypuść armię dywersantów. Ta skromna, wesoła gromadka pomknie do przeciwnika i szukając silnych wrażeń zmniejszy jego populację o kilka milionów osobników płci dowolnej (czytaj: losowej).

Bardzo przydatną opcją jest przesiedlanie ludności. Warto jej używać, gdyż powoduje ona wyrównanie stanu populacji we wszystkich miastach do jednego poziomu (tak jak robił to niejaki Dżugaszwili). Zapobiega to w pewien sposób szybkiemu wykończeniu miast, choć po zniszczeniu miasta można postawić na nim krzyżyk.

Czasami w grze pojawiają się niespodzianki. Może to być powtórzenie historii Czarnobyla, kiedy indziej znów klęska urodzaju płodności w postaci kilkunastu milionów dzieci, które bociek przynosi we własnym dziobie, a czasami podrzucenie ciekawostki do jednego z miast za pomocą uroczej katapulty. Owa ciekawostka może okazać się bardzo nieprzyjemną lub wręcz przeciwnie. Zazwyczaj chodzi o zmiany w liczbie ludności ludności.



Aby użyć jakiejkolwiek broni atomowej potrzebne są dwie tury działania. W pierwszej musisz przygotować rakietę względnie zatankować bombowiec. Dopiero w drugiej możesz wcisnąć ładunek na odpowiednie miejsce i posłać w przestworza. Warto dodać, że po zakończeniu każdej fazy komputer pokazuje działanie poszczególnych państw. Pozwala to na zorientowanie się w ewentualnych planach przeciwnika i uruchomienie na czas systemu obronnego.

Zabawa kończy się, gdy już wszyscy przejdą przez fazę totalnej rozróby i zostanie tylko jeden kraj na mapie. Ewentualnie można przerwać grę, ale wtedy wszyscy przegrywają i ukazuje się przystojny pan Schwarzeconan.

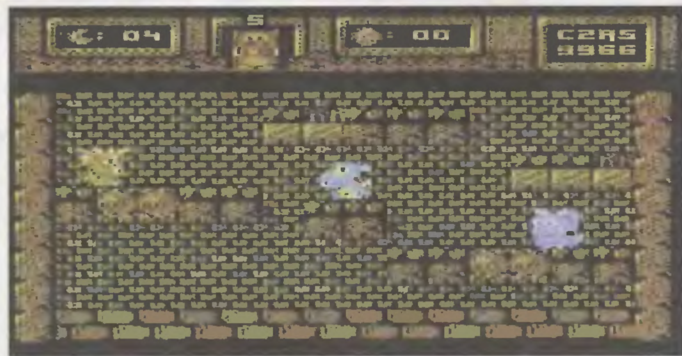
Aby wskazówkę na liczniku Geigera przesunąć poza skalę napiszę, że gra jest przeniesieniem identycznej gry na Amidze i PeCecie, toteż jest bardzo przyzwoicie wykonana. Całkiem przyjemnie się w nią pogrywa. Nie jest to gra strategiczna, bo zbyt dużo elementów jest ustalanych losowo. Również nie można zaliczyć jej do gier logicznych, czy zręcznościowych. To po prostu Global War.

Naciskając ostatni klawisz i schodząc do schronu żegna się

Wiewiór

SMUŚ





Nie wszystkie smok są złymi i okrutnymi potworami. Wydaje się to dziwne, ale taki wielki gad nie żywi się jedynie młodymi dziewicami (nie jest w końcu Kopalnym). Smok może być równie dobrze prawego usposobienia, a człowieka nie tknie nawet pazurem, nie mówiąc już o zębie.

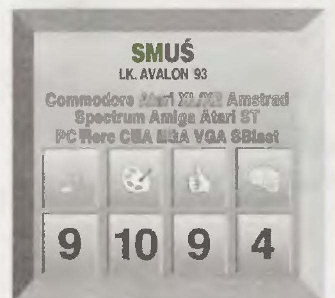
Taka była też smoczyca, której imienia nikt nie pamięta. Wiadomo jedynie, że była matką małego Smusia - smoczego oseska, który żył sobie spokojnie w swojej jamie, bawiąc się z motylkami, wąchając kwiatki itp. Niestety, jak każdego berbecia rozpierała go energia, której upust dawał w rozmaitych wycieczkach i eskapadach, o których mama nie zawsze wiedziała. No i w końcu stało się tak, jak przepowiadał tata - smok Ognisław: podczas jednej z takich eskapad trafił pomiędzy ludzi, którzy ni mniej ni więcej, ale złapali go i wrzucili do lochu, z zamiarem ofiarowania go królowi. Każdy król byłby szczęśliwy mając smoka w swym zwierzyńcu...

Mały Smuś, żeby wydostać się z pułapki musi pokonać labirynty korytarzy, po których kręcą się paskudni strażnicy, pełzają jadowite ślimaki, a w powietrzu unoszą się jakieś obrzydliwe ptaszyska. Wszystkie te, oraz inne stworzenia mają niecne zamiary wobec małej, sympatycznej gadziny, która jednak wcale nie jest taka naiwna, na jaką wygląda. Zdaje on sobie mianowicie sprawę, że pomimo tak młodego (jak na smoka, oczywiście) wieku ma przewagę nad ludźmi: umie zionąć ogniem. I w tym miejscu odzywa się w nim prawdziwa natura drrrapieżnika - taki mały, niby niegroźny, a jak przypali, to nie ma przebacz. Niestety, nie może ziać tak wiecznie. Po pewnym czasie brakuje mu sił, które może zregenerować tylko przez zjedzenie kręcącego się kółeczka (obwarzanka?), dającego mu pięć "dymków". Z lataniem też nietęgo - małe skrzydełka pozwalają na podfruwanie jak kura - na pewną wysokość.

Smuś musi pamiętać, aby nie stanąć na migających strzałkach - traci wtedy jedną piątą swojej energii życiowej. Taśmociągi na podłogach czasami ułatwiają, a czasami bardzo utrudniają życie - zależnie od kierunku marszu smoka...

Gra sprawia bardzo dobre wrażenie: staranna grafika, niesamowita ilość kolorów i niezła animacja, oraz niebanalna muzyka zachęcają do gry. Podczas grania pogląd ten się umacnia, czego dowodem jest Alien, która siedzi nad "Smusiem" już od paru ładnych godzin i nie zanosi się na wyłączenie komputera przed bladym świtem...

Kaczor i Alien



MAGIC DIMENSION

Nie wiem czy to sabotaż ze strony konkurencji, czy zwykłe niedopatrzenie wydawcy, w każdym razie nie dostaliśmy instrukcji, w związku z czym nie napiszę żadnej legendy, a od razu przejdę do meritum sprawy (już widzę te uśmieszki Naczelnego - mniej tekstu, mniej pieniędzy)...

Otóż łazimy po jakiejś krainie pełnej zamków, świątyń itp. Do każdego z tych budynków możemy wejść i posprzątać w nich zbierając wszystkie przedmioty, które napatoczą się nam pod rękę. Od razu trochę poużywam sobie na grafiku: wśród owych przedmiotów rozpoznałem tylko krzyż (po charakterystycznym kształcie - ale ze mnie bystry chłopak, nie?), klucz, coś co wyglądało jak pergamin z napisem i to wszystko. Reszta to były hieroglify. Wszystkie przedmioty, które ukryte są pod znakami zapytania, możemy wziąć przytrzymując joy'a w pozycji "dół". Pokaże się on (przedmiot, nie joystick) w okienku na pergaminie, na którym oprócz wykazu przedmiotów wypisana jest również liczba istnień. Znajduje się tam również paląca się świeca, która gaśnie w momencie śmierci bohatera (motyw skądinąd znany z baśni braci Grimm).







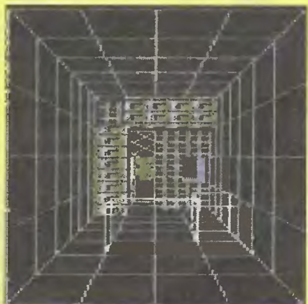
W budynkach czekają na nas przeróżne pułapki. Możemy nadziać się na wysuwające się z podłogi noże, kolce, wpaść na na zamykające i otwierające się drzwi (?), oraz dostać w łeb od latających w górę i dół gwiazdeczek. Wszystkie te przeszkody są całkiem łatwe do uniknięcia, należy wykazać się jedynie odrobiną refleksu. Czasami na podłodze znajduje się coś w rodzaju miednicy. Nie należy się tego bać, tylko śmiało w nią wejść i przytrzymać joya w dół - jest to teleport, który przeniesie nas do innych części budynku.

Grafika w grze jest całkiem, całkiem (oprócz owych nieszczęsnych przedmiotów). Najbardziej podoba mi się nietypowa, jak na Atari ilość kolorów na ekranie, oraz trójplanowy przesuw krajobrazu, sprawiający wrażenie perspektywy. Muzyka też jest niezgorsza, chociaż na sto kilometrów zalatuje "Future Composerem". Całość ogólnie sprawia dobre wrażenie i chciałoby się w nią pograć. Ech, gdybym tak miał instrukcję...

Kaczor



Drop it





W (Y) RZUĆ TO

Zasada gry przybyła chyba jakieś dziesięć lat temu ze Wschodu. Do kwadratowego szybu rzucane są klocki różnego kształtu. Zadaniem gracza jest poukładanie ich tak, aby utworzyły jedną warstwę. Jeżeli się to nie uda, to warstwy zapełniają się kolejno aż do ostatniej i gar się kończy.

Po kilku latach na zachodzie powstała mutacja tej gry, tyle że trójwymiarowa. Klocki spadały do wielkiego pudła. Zasady pozostały te same. Należało ułożyć równiutko wszystkie klocki na podłodze pudła. Podobnie jak w dwuwymiarowych wersjach tej gry, po ułożeniu całej warstwy znikała ona, a gracz dorabiał się kilku ładnych punktów.

Chyba się zapędziłem, już przestaję nudzić.

O w ą DROP IT to właśnie trójwymiarowa wersją Tetrisa na małe Atari. Nie jest to amatorskia wersja, ani podróbka tego typu programów, lecz całkiem dobrze zrobiona gra z grafiką wektorową. O ile rozdzielczość całkowicie jest zadowalająca, to jakość użytych wzorów rastrowych budzi lekkie obrzydzenie. Są one mało charakterystyczne. Gdy klocek osiądzie na podłożu, zostaje on zamalowany wzorem, który powinien pomagać odróżnić klocki leżące płyciej i głębiej. Niestety są one źle dobrane i trzeba mieć sokole oko, aby za każdym razem dobrze ocenić poziom na, którym znajdzie się ów klocek. Pomocne w tym są przykłady kolejnych wzorów, wyświetlane obok głównego okna gry.

Gracz ma do wyboru trzy rodzaje studni, do których będzie zrzucał klocki. Mają one rozmiary 4x4, 6x6 i 9x9 jednostek. Dodatkowo można wybrać stopeń skomplikowania układanki. Na najtrudniejszym po pół godziny głowa pęka.

Klocki obraca się za pomocą klawiatury. Służą do tego kolejno klawisze Q, W, E i A, S, D. Klawisze Q i A obracają klocek wokół osi X, W i S wokół Y, a pozostałe wokół osi Z. Spacją zrzuca się klocek na podłoże.

DROP IT jest bardzo porządnie wydany i prezentuje się całkiem dobrze. Jednakże radzę nie pokazywać jej rodzicom. Staruszkowie potrafią zająć wtedy komputer na kilka godzin. Wcale im się z resztą nie dziwię, bo gra wyjątkowo wciąga. Czasami trzeba poćwiczyć szare omórki, a i ręka chętnie odpocznie od joysticka.

Grafika jest, oprócz wymienionego feleru, nie najgorsza. Od razu widać, że była robiona na XL - Arcie, a jest to jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy program graficzny na małe Atari. Co innego jest z muzyką. Nie jest to popis sztuki dźwiękowej i raczej należy nieco ściszyć telewizor, lub monitor.

Wiewiór

TENNIS



Poklepać piłkę można zawsze, zwłaszcza gdy robimy to w dobrym towarzystwie. Ostatni program klepiący pozwala zmierzyć się z najlepszymi w tym fachu i przy okazji zarobić (tylko na ekranie monitora) trochę dolców (do siedmiu cyfr przed przecinkiem).

Zanim zaczniemy machać rakietą zawodowo trzeba ustalić szczegóły: czym gramy (joy czy kursory), utożsamić się z jedną z dwu płci (mężczyzna lub kobieta) oraz dobrać nasz poziom gry od najniższego (komputer robi za nas wszystko; my machamy rakietą) do najwyższego (my robimy wszystko i machamy rakietą). Dobieramy również cechy charakterystyczne naszej gry (np. silniejszy forehand, dobra kondycja i beznadziejny serwis).

Po tym wstępie możemy udoskonalić elementy nie będące naszą mocną stroną. Służy temu automat do rzucający piłki na różne sposoby (do odbijania z góry, na boki, z głębi kortu itp.). Wykonawszy niezbędne ćwiczenia (rozgrzewka), przechodzimy na kort, by rozegrać sparing z przygodnie spotkanym partnerem.

Oczywiście do nas należy określenie na jakiej murawie gramy, do ilu wygranych setów i w jakim zestawieniu (singel, debel i dwóch na jednego!).

Jeśli czujemy się mocni przechodzimy do kalendarza rozgrywek. Znajdziemy tam wszystkie turnieje wielkoszlemowe (Roland Garros, Wimbledon itp.) i sporo imprez drugorzędnych. Zaznaczamy w kalendarzu wszystkie turnieje, w których zamierzamy uczestniczyć, zarówno w grach podwójnych, jak i pojedynczych. Przy każdym turnieju odnotowana jest suma nagród. Jeśli uda się wygrać otrzymujemy z tego kilkanaście procent. Wynagrodzenia za uczestnictwo w dużych turniejach są częstokroć większe niż nagrody za wygranie dużych turniejów. Możesz grać również w 3 - rundowym Pucharze Daviesa - możesz być pewien, że spotkasz tam same tuzy w łącznie z Edbergiem - numerem 1 w rankingu.

Jeśli już uda się wygrać turniej czy Puchar w nagrodę zobaczysz jeden marny screen, a na zakończenie sezonu nie zobaczysz nic, prócz sporej sumy na koncie. Autorzy nawet się nie wysilili by umieścić Cię, wschodzącą gwiazdę teisa, w rankingu zawodowców. Nie wpadli również na pomysł, by popracować nad efektami dźwiękowymi. Udała się im jedynie grafika i sędzia, który od czasu do czasu przyznaje nam punkt, mimo iż piłka wyszła za linię lub nie przyznaje nam punktu pomimo trafienia w pole.

Ostatecznie gra grechu warta nie jest, ale pograć można.

Sir Haszak





Boulder Dash



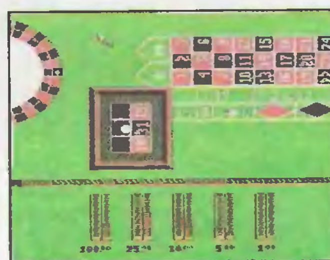
Gra stara jak świat, jednak ciągle dobra. Jesteś małym górnikiem, który zbiera zakopane diamenty. Przekopując stosy ziemi, a właściwie ryjąc nory, musisz uważać na spadające głazy. Zasada jest taka: jeśli podkopiesz głaz, to na pewno spadnie on zgodnie z zasadami grawitacji. Szczególnie niebezpieczne są zbiorowiska wielu kamieni, bo jak się sypią, to zasypują wiele. Na dalszych etapach gry wymyślono jeszcze wiele dodatkowych utrudnień. A to gonią Cię złe nietoperze, a to jakieś gryzaki. Niewątpliwą zaletą tej gry jest zmuszanie grającego do myślenia, ponieważ często wyjście z danej komnaty okupić trzeba ostrym główkowaniem. Ponadto gra w wersji konsolowej ma znośną muzykę i istnieje możliwość zagrania z kolegą (na 2 graczy).

OCENA: ✔✔✔✔



Caesars Palace





Wiecie z czego słynie Las Vegas? Z drzew (bo las) i z kasyn gry (bo vegas). Tak oto mamy możliwość wejścia do jednej z bardziej znanych jaskiń hazardu: Caesars Palace. A tu możemy szaleć do woli: jednoręcy bandyci, ruletka, black jack, automaty do pokera, toaleta męska, toaleta damska, stoliki do gry, ruletka raz jeszcze. Każde stanowisko jest niejako osobną grą, osobną zabawą. Jednoręcy bandyci zaziwiają swym realizmem, a to dzięki dobrej grafice i animacji. Jeżeli chcemy zagrać w karty, to polecam grę przy stoliku, bo automaty są bezduszne. Mamy więc przegląd większości gier losowych, co daje podstawy do wpadnięcia w nałóg hazardu. Początkowo jesteśmy właścicielami sumy tysiąca dolarów kredytu, jednak możemy ją bardzo szybko stracić, np.: dwa razy pociągając pięćsetdolcowego jednorękiego bandytę. Możemy też wygrać, lecz do tego potrzebne jest szczęście - czyli tak jak w prawdziwym życiu.
Ogólnie grafika jest niezła, a hazard, jak to hazard: niesamowicie wciąga.

OCENA: ✔✔✔✔

Lifeforce

Teraz to, co lubią wszyscy nintendo - pegasusowi gracze: dobra strzelanka. Najpierw lecimy w prawą stronę i strzelamy do wszystkiego. Z zestrzelonych obiektów czasem można zbierać różne dżingle, które dają dodatkowe uzbrojenie, punkty strzelnicze, większy zasięg lasera itd. itp. W miarę jak lecimy, wlatujemy do różnych kosmicznych organizmów: raz są to pulsujące bebechy jakiegoś stwora, kiedy indziej skaliste bezdroża wymarłej planety. Gra ta - to strzelanka w pełnym znaczeniu tego słowa, oparta na klasycznych zasadach. Jej ubarwienie stanowią dobre efekty dźwiękowe i oczywiście świetna, "nowoczesna" grafika. Mnie zachwyciła animacja wrogich ptaków, które majestatycznie fruwają po gwiazdoskłonie. Im więcej zestrzelisz, tym więcej dostajesz kolejnych (to moda na PKP) typów broni. Tak więc dobry gracz może lecieć z kilkoma laserami, kulami plazmy, pociskami samonaprowadzającymi, bombami, zabójczym echem. Wtedy niszczenie przeciwników jest naprawdę olbrzymią frajdą. Na zakończenie dodam, że gra jest ostro trudna.

OCENA: ✔✔✔✔✔





The Mutant Virus





Wielkie miasto przyszłości - zawsze w ciągłym ruchu, ciągle zajęte i pod kontrolą elektronicznych systemów. Pewnego dnia ktoś do centralnego komputera wprowadził wirusa. Ten wirus zabija i unicestwia wszystkie części nowoczesnego świata. Tylko jeden człowiek może zniszczyć wirusa, i to nie z zewnątrz, bo system jest zablokowany. Bohatera zmniejszono do rozmiarów micro - cropki, przepraszam, kropki, i wpuszczono do chorego systemu. Może on liczyć tylko na siebie i swój miotacz leczniczy, a musi pokonać szybko mnożącą się zarazę.
Tak zaczyna się gra The Mutant Virus, gra która coś wspomina i powołuje się na miniaturyzację człowieka i jego fizyczną obecnść we wnętrzu elektronicznych systemów. Grający kierując ludzikiem musi strzelać do rozłażących się komórek wirusa, penetrować różne zakamarki elektronicznego organizmu. Wykonanie zadania, czyli dezaktywacja poszczególnych komórek gangreny jest tym trudniejsze, że bohater porusza się tak, jakby pływał.
Gra posiada niezłą grafikę (nawet jest porządny wstęp) i dosyć znośną muzykę. Samo granie nie jest nudne, jednak też nie rewelacyjne. Jest to dobre dla tych wszystkich, którzy lubią systematyczność i podróżowanie po komnatach elektronicznego czegoś tam.

OCENA: ✔✔✔✔

Dzindobry drocy Czytelnitzy
Witam was w Nowym Roku zwanym potocznie "1994". Nasza rubryka zmniejszyła swoją objętość, ale nie jest to zależne ode mnie (ja mogę grać i pisać pięć razy tyle). Nie martwmy się jednak, bo dobrze, że w ogóle jest. Możecie zresztą sami zadecydować, ile chcecie czytać o Nintendo: przyślijcie swoje opinie.
Dobra, a co nas czeka w tym roku? Czekają nas prawdopodobnie nowe gry, bo ośmiobitowe nintendo wcale nie ma zamiaru kapitulować przed jakimiś drogimi konsolami dla koneserów. NES długo jeszcze będzie jednym z tańszych i gwarantujących dobrą zabawę urządzeń.

BROMBA

dystrybutorem opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z. o. o.
Warszawa, tel/fax 380502,
tel 380569

CD 32



Multimedia są jedną z najwspanialszych rzeczy jakimi mógł zostać obdarzony przemysł rozrywkowy. Wyobraźmy sobie, że przy pomocy tego samego urządzenia możemy, oglądać film video, słuchać muzyki zapisanej na płycie kompaktowej, a zarazem rypać w gierki. Oczywiście pod to samo urządzenie możemy podłączyć klawiaturę ze stacją dysków i już mamy komputer, który jak sami wiecie może służyć jeszcze do kilku celów. Co śmieszniejsze, takie urządzenie już istnieje i ukrywa się pod niepozorną nazwą CD32. Nie będę zagłębiał się w techniczne parametry tegoż urządzenia, gdyż ich opis można znaleźć w miesięczniku C&A. Postaram się spojrzeć na CD32 pod kątem przydatności do gier.

Najważniejsze cechy dobrej maszynki do grania to możliwości graficzne, muzyczne, niesamowita szybkość, niekończąca się liczba oprogramowania, oraz miła, nikogo nie denerwująca niska cena.

GRAFIKA

Możliwości graficzne, no cóż, jest ich trochę. Paleta składa się z 16.7 miliona kolorów. Na raz na ekranie możemy mieć 256000 kolorów. Rozdzielczość maksymalna 800 na 600 punktów. Tyle liczb. W praktyce sprowadza się do super - hiper giga grafiki, która w przypadku digitalizowanych obrazów wygląda lepiej niż w niejednym telewizorze. Tak bardzo lubiana ostatnio tęcza uzyskiwana na Amidze 500 w wielu grach na CD32 jest płynna i w zasadzie nie widać przejść między jednym kolorem a drugim. Możliwości rozdzielcze zmuszają wręcz do snucia wizji o powstaniu kolejnej wspaniałej gry firmy BULLFROG (np.: SYNDICATE II).

MUZYKA

Znowu muszę zgiąć się w pół i chylić czapkę przed tą wspaniałą konsolą. Dźwięk jakości kompaktu, czyli super rzeczywisty. Zresztą, jak już wspomniałem, można odtwarzać zwykłe płyty kompaktowe. Digitalizowane rozmowy, brzmią tak że szczęka odpada. Odgrywana muzyka zawdzięcza swą doskonałość samplom wspaniałej jakości, dostarczając nam, graczom, niesamowitego przeżywania tego, co się dzieje na ekranie.

SZYBKOŚĆ

Główny procesor to Motorola 68020, tak jak w Amidze 1200. Właśnie dzięki niemu oraz 32 bitowej strukturze konsoli, do naszj dyspozycji zostaje oddana maszyna obliczeniowa całkiem niezłej jakości. Po podłączeniu do CD32 klawiatury ze stacją dysków, otrzymujemy zwykłą (chyba niezwykłą) Amigę 1200. Szybkość transmisji danych z kompaktu - 300Kb/s. Czyż nie jest to imponujące?!

OPROGRAMOWANIE

Oprogramowanie (czyt. gry) dostępne są w wersji podstawowej na płytach kompaktowych, z których każda mieści 550Mb danych (oł maj gudness!). Od razu z konsolą dostaliśmy dwa dyski. Pierwszy demonstracyjny. Drugi z dwoma pełnymi grami: DIGGERS i OSCAR. Narazie nie ma zbyt dużo tytułów zrobionych specjalnie na CD32, ale gry zapisane na płytach kompaktowych do CDTV mogą być spokojnie używane na CD32. Dzięki temu zasób gier dostępnych w tym momencie znacznie wzrasta. Na szczęście firma COMMODORE zapowiada coraz większą liczbę kompaktów na CD32. Jeżeli tak się stanie to już wkrótce powinno nastąpić wielka moda na CD32. Ja w każdym bądź razie zamierzam wtedy ją kupić (powtarzam - jeżeli zacznie pojawiać się dużo kompaktów na tę konsolę).

CENA

I tu dochodzimy do sedna sprawy, czyli niewiarygodnie niskiej ceny jaką musimy zapłacić za tej klasy sprzęt. Prawdę powiedziawszy ceny są różne. Sklepy reklamują się że sprzedają CD32 poniżej 10 mln złotych, ja natomiast mogłem kupić 4.12.1993 na giełdzie przy ul. Grzybowskiej za jedyne 8, 5 mln złotych.

KOŃCÓWKA

CD32 na razie jest konsolą godną zainteresowania, opłacać się będzie jej kupienie, gdy będzie dużo oprogramowania. Ale czy tak będzie? Ach, być jasnowidzem! W każdym bądź razie kupując teraz, otrzymamy maszynkę do późniejszej rozbudowy, albo ją przerobimy na Amigę 1200, albo nadal będziemy ją używać jako odtwarzacz płyt kompaktowych, konsolę do gier, oraz VIDEO CD (po dołączeniu modułu MPEG). Przyszłość CD32 zapowiada się kolorowo. Jak będzie? Ano, zobaczymy.

EMILUS

Demo DISC 1.1

Commodore Amiga CD32 Demonstration Disc 1.1

Całkiem ładny dysk kompaktowy, który powinien znajdować się w pudełku wraz z konsolą CD32. Znajdują się na nim cztery dema gier, oraz cztery dema pokazujące możliwości nowo zakupionego cudeńka.

Zacznijmy od gier...

ROBOCOD II - Kolejne przygody naszego super tajnego agenta Jamesa Ponda. Demko daje nam możliwość zabawy na trzech levelach oraz ostatnim, dodatkowym. Kolory wylewają się wprost z ekranu, na podłogę i wsączają w dywan (proszę uważać). Muzyka taka, że nawet głuchego poruszy.

PINBALL FANTASIES - Jedna z plansz PARTY LAND. Muzyka taka jak na Amidze 500 (no trochę lepsze sample), ale grafika choć zrobiona specjalnie dla CD32, nie wygląda znacząco lepiej.

D - GENERATION - Fajna przygodówka, pseudotrójwymiarowa. Widok w tzw. rzucie pod kątem. Wcielamy się w postać kuriera, mającego dostarczyć przesyłkę do Singapuru do firmy Genoq. Gdy dotrzesz na miejsce okaże się, że cała firma jest opanowana przez jej własny system ochrony. No cóż czas stać się sobą i uratować biednych ludzi, którzy znowu obwołają cię bohaterem i dadzą w podzięce sok z marchewki.

SLEEPWALKER - jeden level tej jakże zabawnej gry dostępnej na zwykłej Amidze. Specjalnie nie różni się od wersji na pięćsetkę. Oczywiście muzyka jest lepsza.

A teraz dema...

CDXL ACTION! - 45 sekund digitalizowanego dźwięku i obrazu. Całość to krótki teledysk pokazujący: maraton, karuzelę, ślizgacz, ulicę, most, samolot, most, chłopaczków na deskorolkach, znowu most, futbol amerykański, a na koniec hokej (uff! to wszystko).

DEMO GRAPHICS - zwykły slideshow, pokazujący obrazki w najwyższym trybie graficznym CD32. Obrazków jest siedem, niestety nie ma muzyczki.

DEMO FLIGHT - krótki pokaz, że CD32 nie gęś i swojego COMANCHE'a ma. Krótki lot nad pięknie policzonym terenem. Grafika terenu trochę lepsza niż w COMANCHE. Niestety nie można sterować lotem. Jedynie możemy sterować celownikiem działka, które strzela pociskami z pixeli.

DEMO ABOUT AMIGA CD - Jest to główne demo pokazujące w zasadzie podstawowe możliwości CD32. Digitalizowana mowa speakera, który opisuje naszą nową konsolę. Cały czas pokazywana jest wspaniała grafika, odgrywana świetna muzyka. Po prostu odlot stulecia!

EMILUS







PC Futbol



... Sprytne przepuszczenie do Butrageño, ale ta główka nie dojdzie do adresata. Próbując ratować sytuację "Sęp" rzuca się szczupakiem do tyłu, ale obrońca Valencii wybija piłkę na tak zwany, przysłowiowy oślep. I w tym momencie gwizdek kończy ten mecz, w którym zawodnicy obu drużyn pokazali wielką maesterię. Zwycięstwo Realu jest niewątpliwie dalszą prolongatą ich nadziei na przyszłość...

Ledwie skończyliśmy przegląd piłek, a już pokazało się coś nowego (w momencie, kiedy to czytasz, z pewnością również pojawiło się coś nowego w porównaniu z tym, co ja w tym artykule uważam za nowe). PC Futbol jest sprytnym połączeniem symulacji menedżera klubu piłki nożnej z uganianiem się za piłką w scenerii ligi hiszpańskiej.

Gra dzieli się na trzy, zachodzące na siebie części. W pierwszej jesteś zwykłym kopaczem piłki (LIGA ARCADE). Walczysz na boisku i interesuje cię tylko tabela wyników. W drugiej stajesz się trenerem (LIGA ENTRENADOR) - do walki na boisku musisz myśleć o wytypowaniu najsilniejszego składu, ustawieniu zawodników i ich zadaniach na boisku. Trzecia do zadań trenera dodaje funkcję menedżera (LIGA MANAGER) zespołu. Stajesz się odpowiedzialny za finanse klubu i pozyskiwanie nowych zawodników.

NA BOISKU

Przed wybiegnięciem na boisko każdorazowo możesz nastawić sposób kontrolowania zawodników na boisku (mysz, samodzielnie zdefiniowane klawisze, joystick - w przypadku kłopotów wyłącz przycisk TURBO). Regulujesz także czas całego meczu (TIEM PO - 2, 4 lub 8 min), sposób rozgrywania meczu (INTERACTIVO - grasz bezpośrednio; VISIONADO - oglądasz w telewizji - gra toczy się bez twego udziału; RESULTADO - dostajesz sam wynik) oraz sposób widzenia boiska (całe lub powiększone).

Stwierdzisz, że komputer gra słabo, gdy tylko opanujesz wślizgi i manewr strzelania bramki. Przepisy w zasadzie są honorowane (żółte kartki, rzuty wolne, rożne i karne), ale sędzia nie przyznaje czerwonych kartek. W przerwie meczu można dokonać zmian zawodników (z wyjątkiem LIGA ARCADE) i ich ustawienia.



Bramkę najprościej strzelć biegnąc od dolnego narożnika pola karnego na ukos ku bramce (gdy atakujemy na lewą stronę) i strzelić ze środka pola karnego w długi róg. Jeśli atakujemy na prawo, należy atakować z górnego narożnika pola karnego. Jeśli strzelasz pierwszego karnego celuj w dolny róg - grałem w to długo i nie zdarzyło mi się spudłować.

TAKTYKA

Będąc młodym trenerem ustawiasz zawodników podług ich średniej oceny (MEDIA; powyżej 80 - dobry, powyżej 85 - bardzo dobry, 90 i wyżej - supergwiazda). Ważną cechą jest szybkość gracza (VELOCIDAD), bowiem ciężko jest strzelić bramkę zawodnikiem, którego każdy dogoni w drodze do bramki. Jeśli grasz własnoręcznie reszta cech nie liczy się. Szybkość łączy się energią (ENERGIA), zmieniającą się podczas meczu i oddającą zmęczenie zawodnika.

Nie należy więc przy definiowaniu stref poruszania się zawodników (DEFINIR AREA), przydzielać im zbyt dużych części boiska - szybko oklapną.

Zawodnicy, co prawda, mają pewne specjalizacje (obrońca - DEFENSA, pomocnik - MEDIA, napastnik - DELANTERO), ale z wyjątkiem bramkarza (PORTERO) mogą grać jako libero.

Odpowiednio przesuwająs suwaki pod napisem TIEMPO TOTAL DE ENTRENAMIENTO wyznaczasz formacje (obrona, pomoc, atak), które chcesz trenować szczególnie długo, a którym dasz spokój.

MENEDŻER

Trzymasz kasę (CAJE) przyjmując wpływy z biletów i reklam i wypłacając gaże zawodnikom. Jeśli ci nie staje do pierwszego (finansów) możesz zaciągać kredyt (AUMENTAR EL CREDITO) do 500 mln peset (pts) i spłacać go w ratach tygodniowych (SEMANA), przy czym ilość rat wybierasz sam (do 38 tygodni). Aby zarobić na swe utrzymanie sprzedajesz bilety wstępu, ustalając ich ceny (PRECIO DE LAS ENTRADAS; do 4.500 pts) i przyjmujesz na stadion reklamy (PRECIO POR VALLA PUBLICITARIA; do 400.000 pts). Program oczywiście podaje z kim grasz, i które miejsce zajmuje twój przeciwnik (im wyższe, tym więcej można wycisnąć pieniędzy z kibiców i reklamodawców).

Zarobione pieniądze możesz przeznaczyć na zakup nowych zawodników (lub premie motywacyjne dla graczy, jeśli wygrają następny mcz (PRIMAS EL EQUIPO POR GANAR)) lub go zremisują (PRIMAS AL EQUIPO POR EMPATAR). Zazwyczaj premia skutkuje. Jeśli nawet przegramy, to piłkarze będą grali lepiej, a pieniądze zostaną w kasie.

Prócz tych atrakcji PC Futbol zawiera kompletną bazę danych o lidze hiszpańskiej: klubach, ich notowaniach zawodnikach (dane o Zioberze, Koseckim, Urbanie) i czterech pierwszych kolejkach ligi. Ponadto program stwarza możliwość rozegrania meczu towarzyskiego (PARTIDO AMISTOSO).

Gra ma z pewnością wiele niedociągnięć w każdej ze swych części, ponieważ zbyt wiele starano się w niej zmieścić, a to przerosło możliwości autorów lub akceptowalną objętość programu (ale gdyby się udało, to...!). Ale nawet mimo paru wad jest to całkiem przyjemna rozrywka okraszona dobrą grafiką (z wyjątkiem boiska) i lekkostrawną myzyką.

Sir Haszak

Listy

ARCHIWALIA

"Ja wasz uniżony sługa proszę (błagam) was o przesłanie mi (nie odkładaj kartki) spisu klasyki komputerowej na Amigę od 85 roku. "

Wojtek

Nawet jeśli chodziłoby o 1985, to nie jesteśmy w stanie, albowiem nasze archiwlia są nieco niekompletne.

CO NOWEGO

"Co zrobiliście z rubryką CO NOWEGO? "

Marcin Celiński

Muszę przyznać, że samo się zrobiło, i to, jak zwykle, w wyniku asymetrycznego nałożenia się szeregu czynników wypływających z przyczyn obiektywnych. Obecnie wydaje nam się, że panujemy nad sytuacją.

DOBRE CHĘCI

"Nie wiem kto i za jakie łapówki wypuścił brygadę takich pajaców z Tworek, jak wy! Przemianowaliśta się na jakichś Naczelnych (?), Kopalnych (??), pierwotnych kutasów i myślicie, że jesteście zabawni?! (...) Dosyć pieprzenia, bo się za was weznę!"

SKIN

Dzięki za fatygę, ale weźmiemy się sami. A jak wyszliśmy? Cóż, TOP SECRET! Może będziemy musieli niedługo powtórzyć tę sztuczkę.

KOBIETY

"Komiks i komputer to dwie rzeczy, dla których warto żyć. Kobiety??? A gdzie tam się wkłada dyskietkę? "

Sylwiusz

Nie należy nie doceniać kobiet. Jeśli by wyjść od teorii gier, kobieta jest pierwszą grą RPG zrobioną w virtual reality. Drogo kosztuje, ale nie trzeba rzucać kostką, ani nawet włączać komputera.

MIKOŁAJ

"Przyślijcie mi TS pod choinkę"

No Name

Godny podziwu optymizm.

PERIODYCZNOŚĆ

"Już od dwóch tygodni, trzymając spotniałymi łapkami 6 - ty numer waszego pisemka. tęsknie spoglądam w kierunku mojego kiosku i nic. Myślę: Pewno spaliła im sie redakcja przez jakiegoś Commodora. albo Naczelny zaplątał się w zasieki z drutu kolczastego wzór 39. "

"Alex & Gawron poszli na emeryturę, czy rozbolała ich głowa? "

Alessandro

Przejściowe chwilowe opóźnienia TS wynikały z kilku powodów: jeden raz zmienialiśmy drukarnię, dwa razy format TS, raz ścisłe kierownictwo, parę razy koncepcję i antykoncepcję pisma i jednocześnie musieliśmy latać po wodę mineralną, żeby nam się mózgi nie przegrzały. Jak widać, nie było czasu na pisanie. Teraz będzie wszystko o czasie, o ile nic się ni zmieni.

Co do nieustającej spółki autorskiej A&G, to ma ona dwie głowy (jeśli już, to rozbolały ich głowy, nie głowa). Poza tym jest ona teraz w stanie przekształceń własnościowych i już niedługo będzie wiadomo, co z niej wyjdzie.

PIRACI

"Czy legalni dystrybutorzy są w stanie, choćby po wprowadzeniu ustawy ich (dystrybutorów - przyp. SH) chroniącej, na tyle obniżyć ceny, aby stać się konkurencyjni w stosunku do piratów? "

Tomek McKiller

Na pewno ceny legalnego oprogramowania nie zejdą do poziomu cen pirackich. Instrukcja, często w formie książki, kolorowe pudełko i konieczność zapłacenia autorom to koszty legalnej kopii gry, których nie muszą ponosić piraci. Dystrybutorzy, np. IPS Computer Group, mają zamiar po wprowadzeniu ustawy obniżyć ceny. Liczą, że nakłady gier wzrosną, więc mniejsza będzie marża dystrybutora na jednej kopii.

PO PROŚBIE

"Proszę was o przysłanie kasety z grą pt. "Street Fighter II. Zapłace za nią do 50 tys. ".

No Name

Propozycja do odrzucenia. Jeszcze nie jesteśmy dystrybutorem (ale kto wie?).

SPRZĘT

"Spectrum jest mało znanym komputerem. Nikt nie wie, co to za komputer. "

Sławek M.

My wiemy, ale o mało nie zapomnieliśmy. 10 lat to kawał czasu.

TEORIA

"TS jest dwumiesięcznikiem. gdyby nie atarowcy byłby już tygodnikiem. "

Lukas

Nie rozumiem, ale doceniam głębię przemyśleń.

TURNIEJ

"Redaktorzy (nie wstawać) naczelni amerykańskich czasopism organizują co roku wielki turniej gier komputerowych (najlepszy dostaje córkę naczelnego za żonę) ".

Fuzzy

O turnieju myśleliśmy, ale mamy jeden problem - Naczelny ma na razie tylko syna (główna nagroda w kategorii pań?). Jak tylko znajdziemy rozwiązanie problemu (adopcja?) - damy znać.

ŻYCZENIA

"Życzę wam na święta wora nowych Gier (na Amige), obolałych łap, bąbli na tyłku, wytrzeszczonych gał i minus 10 dioptrii okularów! "

Zulus

Dziękujemy za te i inne życzenia świąteczno - noworoczne, pod stosem których z lekka utonęliśmy.

Zachowano pisownię oryginalną. Za listy odpowiadał Sir Haszak, co niestety nie może być jakimkolwiek dowodem czegokolwiek i kiedykolwiek obciążyć go czymkolwiek, zwłaszcza dziedzicznie..

DZIWNE OCZY

Zauważyłem, że na zdjęciu Kopalnego (w liście przebojów) jego źrenice zmieniają swe położenie za każdym kolejnym numerem TS. Spytajcie go co mu jest, może jest chory. Martwię się o niego. Napiszcie w następnym TS co mu jest. Szkoda nam będzie stracić tego nader wybitnego geniusza Top Secretu.

KIEP

No, tak. To rzeczywiście dziwne. Hm... Z pewnością jest to choroba. Może nawet zaraźliwa! Kopalny mówi, że to wynika z ruchu wirowego Ziemi. Wiecie, Ziemia obraca się wokół osi, no i wtedy oczy też.

PROBLEM SPORTOWY

Mogli byście mnie wytłumaczyć co to jest za rubryka... OLIMPIADY I WYŚCIGI.

BĄCZEK BZYK

To proste. Rubryka ta powstała dawno, dawno temu, aby w nią wpisywać różne takie gry sportowe, a właściwie rekordy z nich. To wszystko po to aby ułatwić, ale różne są widać, te no... Nie ważne.

POSZUKIWANE OPISY

Potrzebuję opis do gry CABAL i SUPER FROG.

GUILE

Przyznam, że jestem zaskoczony. No ale jeżeli już potrzeba to opiszę. CABAL - jesteś komandosem i musisz strzelać do wszystkiego co wyłazi na kolejnych planszach. SUPER FROG - jesteś super ropuchem i aby przejść na kolejny poziom musisz zebrać pewną ilość monet, które leżą to tu, to tam.

Na te listy odpowiadał Emilus, co stanowi jeszcze bardziej znikomy dowód na cokolwiek, niż listy na które odpowiadał Haszak. W razie wątpliwości na temat poczytalności obu kolegów wyjaśniamy, że obaj są niepoczytalni ale czytelni, co uprawnia ich do odpowiadania na listy od poczytalnych, aczkolwiek nieczytelnych czytelników.

O PO WIA DANIE

Zapowiedź konkursu

Uwaga, uwaga, już w tym numerze TOP SECRET zamieszczamy pierwszy odcinek opowiadania interakcyjnego (to znaczy takiego, na którego przebieg czytelnik może mieć wpływ), wykorzystującego system gry fabularnej opracowany przez jednego takiego naszego fumfla, który zgodził się go nam udostępnić dla tego opowiadanka. Gra fabularna jest to taka zabawa, w której grający wcielają się w jakieś postacie ze świata gry i prowadzą je przez ten świat. Wszystkie zdarzenia w tej grze są oparte na systemie wielu rzutów kośćiami do gry. Na przykład, jeśli nasz bohater chce dać komuś po buzi, to musi przy pomocy kostek ustalić dwa fakty. Po pierwsze, czy trafił w buzię, a po drugie, jeśli już, to jak mocno (z jakim efektem). Właśnie w naszym opowiadanku wszelkie akcje będą ustalane w ten sposób. Najpierw kości, potem pisanie co się wydarzyło. W dodatku Wy, drodzy czytacze, będziecie mogli wpływać na akcję tego opowiadanka. Po każdym odcinku, podamy jedno lub kilka pytań skierowanych do was. Typu: "i co dalej bohater ma zrobić". Wy, w ciągu dwóch tygodni od ukazania się naszego pisma w kioskach, przyślecie (albo i nie) nam listy z odpowiedzią na pytania. Dodatkowym bodźcem będą nagrody ufundowane przez firmę REEBOK dla uczestników naszej zabawy. Czyli nasze opowiadanko zamienia się w WIELKI KONKURS KOPALNEGO (wrabiają mnie żeby mogli w razie czego zwalić na mnie winę, ale ja do tego się nie przyznaję. - Kopalny), w którym możecie brać udział wszyscy (Babcia też?! - Emilus). A więc miłej zabawy i wygrania nagrody życzy wam redakcja TOP SECRET (beze mnie - Kopalny). (Kopalny jeszcze jedno słowo a uzdrowiona będzie dusza twoja - Naczelny).

Dużo przyjemności z naszego konkursu. A teraz - odwróć stronę i...

DUCH SERCHI

piwem i mieczem

Słońce stało w zenicie i jego promienie padały poprzez gałęzie na ściółkę leśną, na której leżał skacowany zezwłok Kopalnego. Kolejna szyszka rzucona przez leśnego skrzata siedzącego na gałęzi pobliskiego drzewa trafiła w nieogoloną szczękę śpiącego. Kopalny otworzył przekrwione oczy i... kolejny pocisk trafił go w czoło.

- Co jest, kurden balans? Kto chce klapsa w dziąsło?

Rozejrzał się wokół i ujrzał małego stworka na drzewie mierzącego w niego szyszką.

- Ej ty, nawet nie próbuj bo oberwiesz. Mamisynku jeden zaraz ci natrę u... UAAAAAA! - kolejna szyszka wylądowała precyzyjnie na nosie.

- Dobra sam tego chciałeś, idę po ciebie. gdzie twoi rodzice ty smarkaczu?

Skrzat patrzył z politowaniem na Kopalnego i gładził swoją siwą brodę płynnym ruchem dłoni.

- Zatrzymaj się czubku niewydarzony, chyba że chesz żeby spotkała cię kara.

- Co, jeszcze mi się odgrażasz? Zaraz cię stamtąd ściągnę i zrobię kotlet mielony.

Skrzat wyciągnął w jego kierunku palec wskazujący i wyszeptał kilka słów. To co nastąpiło po tym przeszło wszelkie oczekiwania Kopalnego. Wśród dzikich dźwięków, syczenia i wycia, powietrze wokół nóg nieszczęśnika zawirowało szalonym kręgiem i ku swojemu przerażeniu Kopalny stwierdził że właśnie lewituje około pięciu metrów nad ziemią przybierając komiczne pozy ciała.

- Co jest kurza stopa? Nieważkość czy jak?

- Kara - padła odpowiedź - Teraz mnie wysłuchasz, a jeżeli spróbujesz być niegrzeczny to popatrz w dół i pomyśl co cię może spotkać po takim upadku.

- No co ty, nie puszczaj mnie. Będę grzeczny jak aniołek.

- Tak lepiej. No to teraz słuchaj, za to że tak źle obszedłeś się ze mną zostaniesz ukarany...

- Dwa razy za to samo się nie ka...

- Popatrz w dół.

-...

- Zostaniesz ukarany czasowym przeniesieniem w inny strumień czaso - przestrzenny.

- Że co? Nie rozu... AJ! - zetknięcie z poziomem gruntu było wyjątkowo nieprzyjemne. Kopalny zerwał się na równe nogi rozcierając tę część ciała gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę. Rozejrzał się wokół, skrzata nigdzie nie było.

- Chromoenie smutów - splunął na ziemię, otrzepał się z igliwia i ruszył na północny - zachód przez las. Po kilkunastu minutach spaceru wyszedł nad brzeg jeziora. Woda leniwie lizała brzeg, pieniąc się w przybrzeżnych sitowiach niczym piwo. Skojarzenie to dodało Kopalnemu sił w nogach i wyciągnął krok chcąc jak najszybciej dojść do drogi, która nieomylnie poprowadzi go do miejscowości Jeleń. Minęła niespełna godzina od drobnego incydentu ze skrzatem leśnym, gdy wyszedł na drogę.

- O psia go w ząb. Asfalt zwinęli, czy jak?

Droga była w tym miejscu, tylko brakowało słupków, twardej nawierzchni i słupów telefonicznych. Wzruszył ramionami i poszedł na wschód gdzie miał niewątpliwie dojść do wsi Jeleń. Zapewne doszedłby bez przeszkód gdyby nie rozwiązało mu się sznurowadło w REEBOK'u. Schylił się aby je zawiązać i w tym samym momencie coś ze świstem przeleciało nad jego pochylonymi plecami i - SZTUMBRRRR (Wiewiór) - wbiło się w pobliskie drzewo. Chwilę potem z krzaków po przeciwnej stronie dało się słyszeć ludzki głos

- Czarownik jakowyś?

Kopalny podniósł wzrok i zauważył że w jego stronę podążają dwie postacie ubrane w resztki łachów i skóry zwierzęce. Wyższy z nich trzymał w rękach ogromną maczugę najeżoną żelaznymi kolcami, a niższy ale za to zdecydowanie szerszy w ramionach coś co kiedyś Kopalny widział w Muzeum Wojska Polskiego z etykietką "ŚREDNIOWIECZNY OBOSIECZNY MIECZ PÓŁTORARĘCZNY".

- O kurden balans. Psychiczni, czy film tu kręcą?

Obawy co do zdrowia umysłowego okazały się całkiem nie na miejscu. Obaj dżentelmeni patrzyli teraz z odległości nie większej, jak zamach maczugą i całkowicie trzeźwym wzrokiem na Kopalnego. W dodatku okazali się ludźmi nie lubiącymi trwonić czasu i od razu przeszli do interesów.

- Oddajcie nam panie mieszek i idźcie zdrowi.

- Co? Jaki mieszek? - Kopalny wybałuszył oczy ze zdziwienia.

Przybysze popatrzyli po sobie a jeden z nich wykonał niedwuznaczny gest wskazującym palcem na czole.

- Dawaj pieniądze dobrodzieju, a czerep wyniesiesz cało.

Kopalny wytrzeszczył jeszcze bardzij oczy i już chciał zaprotestować, ale zdecydowana postawa rozbójników mówiła sama za siebie o konsekwencjach takiego czynu.

- No dobra już daję. - wystękał gdy niższy przysadził się do miecza i wyciągnął z portfela banknoty. Rozbojnikom opadły szczęki.

- Pergaminy jakie - rzekł niższy.

- Ani chybi znaki magiczne - wyszeptał wyższy.

- Pewnie wam mało. Dam wam jeszcze zegarek elektroniczny z dwunastoma melodyjkami. Wodoszczelny.

Wyższy wziął do ręki elektronika z którego popłynęła muzyczka.

- Ratuj się kto może!

- Ani chybi czarownik, w nogi. - wydali z siebie obaj okrzyki zgrozy i krzycząc na zmianę: diabeł, czarnoksiężnik, rzucili wszystko co mieli w rękach na ziemię. Po czym nie zwlekając ani chwili uciekli.

- Świry. Jak boniedydy, jednak świry. - parsknął Kopalny, po czym schylił się i pozbierał swoje rzeczy. Jego uwagę przyciągnął miecz. Podniósł go i zważył w rękach.

- Zabiorę go do Warszawy i powieszę nad biurkiem na ścianie w redakcji. - pomyślał i znów ruszył w drogę.

Było już po południu, gdy gościńcem do sioła Jeleń dotarł jakiś człowiek. Dwóch parobków siedzących przed gospodą spoglądało na obcego.

- Patrzajcie kumie, rycerz jakowyś. Zbóje go musi złupili bo ostało mu się jeno mieczysko.

- Ej tam rycer. Pewnikiem sam zbójec.

- Co wy kumie ględzicie? Spojrzyjta na przyodziewek, skoro widok że to rycerz zamorski.

Tym czasem zamorski rycerz herbu "REEBOK" z rodu Kopalnych z Warszawy dotarł do nich powłocząc nogami. Na kmieci spojrzały spod brwi dwa kufle.

- Piwo. Macie tu piwo?

Kmiecie popatrzyli na rycerza.

- Wejdźcie panie rycerzu do izby. Tu karczmę mamy co się "Pod Baryłką" zowie. A tam i piwa dostać i posilic się możno.

Rycerz Kopalny pchnął niskie drzwi i schyliwszy się wszedł do środka.

- Wszystko mi jedno jaki to strumień czaso - przestrzenny, ale chcę się napić piwa. - pomyślał rozglądając się po słabo oświetlonej izbie. We wnętrzu, przy surowo ciosanych stołach i ławach siedziało kilku miejscowych kmieci, zaś w kącie przy samym szynkwasie zajmowało miejsce dwóch mężczyzn którzy wyróżniali się spośród ciżby ubiorem. Kopalny skierował się właśnie ku nim uważając że będą dla niego odpowiednią kompanią do wypicia kilku kufeleczków piwka.

- Czołem waszmości. Siądnijcie z nami panie rycerzu. Widać po przyodziewku co wy nie tutejsi. Pierwszy raz zapewne w tych stronach? - spytał pierwszy z nich na powitanie.

- Cześć. Jestem redaktor Kopalny z TOP SECRET. Przyjechałem pociągiem z Warszawy a wy tu mieszkacie?

- Ho, ho. To chyba kawał drogi mości dobrodzieju. Nigdy my nie słyszeli o Topsecretlandzie. Ja jestem Sir Gawronek a to jest Sir Haszak. Obaj my służbę pod jedną chorągwią dzierżymy u kasztelana Emiliusa Trzaska Pierwszego i Ostatniego co nam tu miłościwie panuje nad nami. Pójdźcie z nami mości panie Kopalny do kasztelana, on bardzo lubi słuchać o zamorskich krajach i każden obcy który tu zawita mus co by go odwiedzić i w gościnę wstąpić. - rzekł Sir Gawronek.

- No nie dajcież się molestować waszmość. Kasztelan nie skąpy i suto was podejmie a za gędźbę o obcych i dalekich landach trzosem ciężkim zapłaci. - dodał rycerz zwany Sir Haszakiem.

- Co mi tam. Aby piwo było to mogę i pogadać. - odparł dziarsko Kopalny.

- Więc nie psowajmy czasu i ruszajmy w konie co by na wieczerzę zajechać. - skwitował Sir Haszak i zaczęli się zbierać do drogi.

Po jakże bolesnej i ciężkiej drodze Kopalny znalazł się na dworze kasztelanskim w Lidzbarku. Jakich to odważnych i przedziwnych sposobów zsiadania z konia przez zad, przez łęk, na boki i między nogi pokazał swoim nowym znajomym. Obydwaj rycerze nie mogli wyjść z podziwu jak to rycerstwo z TOP SECRET'landu opanowało konną jazdę do perfekcji.

- Musisz waszmość nas nynie nauczyć tego wyskoku przez łeb koński z dwudziestometrowym lotem. Toż to fortel w każdej potyczce doskonały. Każden rycerz da się na to podejść. - Sir Haszak nie mógł ochłonąć z zachwytu.

- Uf. Tak, oczywiście. Panowie to dla mnie drobnostka. Lecz skoro jesteśmy na miejscu to może odłożymy naukę na inny dzień bo te sztuczki okropnie mnie zmordowały i spróbujmy dostać tu jakiś choćy mały kufel piwka.

Kopalny z ulgą nie dającą się opisać pozbył się pożyczonego w gospodzie konia i kontynuował podróż na własnych jakże potłuczonych nogach.

- Więc choćmy do stołapa kasztelańskiego aby zasiąść przy stole i przy piwie i jadle wysłuchać twych opowieści które już mnie męczą ciekawością wielką.

Sir Gawronek wskazał ręką wieżę stojącą w głębi grodziska. Ruszyli dziarskim (oprócz Kopalnego) krokiem w stronę schodów prowadzących do środka stołapu. Gdy weszli do gościnnej izby na pięterku, przybyłych powitał kasztelan Emilius Trzask Pierwszy i Ostatni.

- Witajcie moi dzielni woje. Rzeknijcie mi kogóż to Bogi niosą w moje progi?

- Wasza miłość gość to nie byle jaki a sam redaktor Kopalny rycerz z dalekiego TOP SECRET'landu mistrz miecza i konnej akrobacji napowietrznej jakiego u nas jeszcze nie bywało. - rzekł Sir Gawronek chyląc nisko głowę przed kasztelanem.

- Czynów dokonywał na naszych oczach niebywałych.

- A jakby mało tego było wasza miłość to sam jeden nieużywszy żadnej broni bandę Krwawego Mścikryka przegonił, chłopi gadali. - dodał Sir Haszak również chyląc głowę.

- Ale jak pokazał nam jak skacze ponad dwadzieścia jardów bez łęk siodła, my poznali jaka moc straszliwa w tym rycerzu. - dodał Sir Gawronek i ukłonił się raz jeszcze.

- Toż w rzeczy samej rycerz z waszmości musi być okrutny co nie zna strachu ani w boju ani przy kielichu.

Kasztelan wskazał ręką na ławę przy długim stole.

- Siadajcie a wy rycerzu z rodu Kopalnych gedźbę jakową zaczynajcie, bom okrutnie ciekawością męczony o zamorskich krajach. Hej, pacholęta! Piwa i jadła a przedniego co by nam w gębach się nie nudziło przy gędźbie.

Kopalny popijając piwo, opowiadał co mu ślina na język przyniosła a czym więcej pił piwa tym jego opowieść stawała się bardziej fantastyczna. Opowiadał o swoich bohaterskich a nie byłych czynach, godnych Conana barbarzyńcy, Draconusa z podziemi a przynajmniej Kapitana Klossa. Trójka wójtów słuchała tej lipnej opowieści jak bajki o Beholderze. Gdy Kopalny już zaniemógł i procenty skondensowane wkrwiobiegu pozbawiły go władzy w jakimkolwiek członku ciała zaczynało wschodzić właśnie Słońce. Kasztelan i jego dzielni woje również posnęli potwornym tempem spożywania piwa jakie narzucił gość. Nie przeczuwając nawet że przez głowę dzika która stanowiła trofeum wiszące na ścianie patrzyły oczy i słuchały uszy będące osobistą własnością (baczność) naczelnika cechu złodziejskiego w Lidzbarku i nie tylko.

- Karamba! Takiego faceta mi potrzeba. Pora zacząć działać bo czas bieży okrutnie szwartko. - pomyślał Król Złodziei Borekiusz i pognał do cechu niczym Indiana Jones.

- Do licha! Ależ z tego Kopalnego to prawdziwy heros. - zamyślił się kasztelan. - Trzeba go wykorzystać z rozumem, bo taka okazja nieprędko się nadarzy po raz wtóry. Niech zgładzi tego smoka co nam tu już od pięciu lat życie zatruwa i potem wrzuci się bohatera do lochu. A stamtąd nikt nie wraca. Hm, już wiem! Obiecam mu pół zamku i rękę mojej córki. A ponad to skrzynię srebra której i tak nie ujrzy nigdy na oczy. Ha, ha, ha!.

Kopalny po doprowadzeniu swojego ciała do stanu trzeźwości i ponownym "włączeniu filmu" został doprowadzony przed oblicze kasztelańskie w celu złożenia mu propozycji godnej jego sławy rycerskiej.

- Waszmość redaktorze Kopalny z dalekiego TOP SECRET'landu, czy bywają tam u was smoki? - zapytał w pierwszuch słowach kasztelan.

- Och wasza miłość to u nas rzecz powszednia. Sam usiekłem ich co najmniej ze dwa tuziny. Dla nas smoki to nie nowość. - przechwalał się Kopalny nie przeczuwając wcale jakiego piwa sobie nawarzył.

Kasztelan uśmiechnął się szeroko. - To świetnie się składa bo właśnie mamy tu smoka który okrutne szkody nam wyrządza w plonach i zwierzętach. Mniemam mości rycerzu, że to nie będzie dla was żadnym problemem zgładzić go (w tym momencie Kopalny zakrztusił się piwem) lub przegnać stąd na cztery wiatry, co by nam się spokojnie i dostatnio żyło (Kopalny opanował kaszel). A nagrodą za ten czyn będzie ręka mojej córki, pół zamku i kufer pełen srebra. Hę? - Kasztelan odwrócił się do służby - Hej! Przyprowadzić tu zaaz kasztelankę Mirę. A żywo!

- Ależ wasza miłość to zbyt wielki dla mnie zaszczyt. - Kopalny dopiero teraz zrozumiał co grozi jego pięknej fizjonomii i nie mógł opanować drżenia rąk. - Kasztelańskiego smoka bić? Na pewno wśród twoich wojów znajdzie się godniejszy rycerz ode mnie.

Lecz Kasztelan był człowiekiem nad wyraz uprzejmym.

- Ależ waszmość do tego zadania widzę tylko jedną osobę, która może podołać. Ciebie mój drogi.

Do izby weszła Mira.

- O kurtka na wacie. MAŁOLATA! - wysapał Kopalny.

A rzeczywiście było na co popatrzeć no i nie tylko.

Po dwóch godzinach Kopalny wyszedł przed stołp kasztelański całkiem zabujany w córeczce kasztelana i przekonany, że jedyną metodą na zdobycie Małolaty jest wykonanie zadania naznaczonego przez jej ojca. I tak z mieczem u lewego boku i małym trzosikiem srebra Kopalny stanął przed wyjściem z grodu zastanawiając się czy od razu ruszyć na poszukiwania straszliwego gada przez miejscowych zwanego niewinnie smokiem, czy udać się do karczmy w celu spożycia jeszcze ze dwóch kufelków złocistego napoju zwanego przez miejscowych niewinnie piwem.

Duch Serchi



Swoje propozycje kierunku, w którym ma się udać Kopalny, przyślijcie do redakcji na kuponach, tak szybko jak będziecie to w stanie zrobić!

LISTA PRZEBOJÓW

WITAJ USTAWO! ŻEGNAJ PIRACIE?

HITY listy



NINTENDO	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1. JURRASIC PARK	1. SABRE TEAM	1. GUNSHIP 2000	1. ROBBO	1. CREATURES II
2. DOUBLE DRAGON III	2. LEMMINGS II	2. DESERT STRIKE	2. CIVILIZATION	2. HAT TRICK
3. D. J. BOY	3. CIVILIZATION	3. DOGFIGHT	3. DINOPARK TYCOON	3. DIZZY COLLECTION
4. STREET FIGHTER II	4. CHAOS ENGINE	4. SABRE TEAM	4. JURRASIC PARK	4. ELVIRA II
5. BATMAN RETURNS	5. BODY BLOWS	5. SPACE HULK	5. RAILROAD TYCOON	5. PIRATES
6. ROBOCOP II	6. SENSIBLE SOCCER 92/93	6. DUNE II	6. DYNABLASTER	6. EUROBOSS
7. TERMINATOR II	7. ISHAR II	7. CHAMP. MANAGER '93	7. LARRY VI	7. ROBBO
8. ROBOCOP III	8. SLEEP WALKER	8. CANNON FODDER	8. KING'S QUEST VI	8. WESTLANDS
9. SUPER SPY HUNTER	9. ROBOCOP III	9. GOAL!	9. TIM	9. THE THREE MUSKETERS
10. GREMLIINS II	10. STREET FIGHTER II	10. SUPER FROG	10. JORDAN IN FLIGHT	10. TAG TEAM WRESTLING

SHITY

NINTENDO	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1. CONTRA	1. TURTLES II	1. GOLDEN AXE	1. GOLDEN AXE	1. ROBOCOP
2. BUGS BUNNY	2. TOYOTA CELICA	2. TERMINATOR II	2. ALCATRAZ	2. OPERATION WOLF
3. GALAGA	3. ROBOCOP II	3. FORTUNA	3. F - 15 II	3. MOONWALKER
4. OPERATION WOLF	4. JOUST	4. VROOM	4. SLOT MACHINE	4. BACK 2 THE FUTURE
5. GODZILLA	5. LOTUS		5. BUDOKAN	5. FLIX

HITY świat



NINTENDO	ATARI ST	AMIGA	PC-et
1. SUPER MARIO III	1. SENSIBLE SOCCER 92/93	1. SPACE HULK	1. DOOM
2. BATMAN RETURNS	2. PREMIER MANAGER	2. SYNDICATE	2. POLICE QUEST IV
3. JURRASIC PARK	3. ZOOL	3. MORTAL COMBAT	3. LARRY VI
4. STREET FIGHTER II	4. CHAMP. MANAGER '93	4. F17 CHALLENGE	4. BLOODNET
5. D. J. BOY	5. STREET FIGHTER II	5. DOGFIGHT	5. SIM CITY 2000
6. TERMINATOR II	6. CIVILIZATION	6. SOCCER KID	6. HIRED GUNS
7. DOUBLE DRAGON III	7. DOGFIGHT	7. OVERRIDE	7. PRIVATEER
8. GOAL!	8. LEMMINGS II	8. COMBAT AIR PATROL	8. CAMAPAIGN II
9. SUPER TURTLES III	9. FORMULA ONE GP	9. CHAMP. MANAGER '93	9. ELITE II
10. WACKY RACES	10. NIGEL MANSELL'S W. CHAMP.	10. GUNSHIP 2000	10. GOBLINS III

HITY experci



COMMODORE	TAKTYCZNE	AMIGA	PC-et
1. MAYHEM IN MONSTERLAND	1. BUZZ ALDRIN'S RACE...	1. HIRED GUNS	1. STARLORD
2. NOBY THE AARDVARK	2. SIM CITY 2000	2. MORTAL COMBAT	2. BUZZ ALDRIN'S RACE IN2 SPACE
3. PARSEC	3. PREMIER MANAGER II	3. DISPOSABLE HERO	3. MORTAL COMBAT
4. KOLONY	4. MASTER OF ORION	4. SPACE HULK	4. RETURN TO ZORK
5. EON	5. SIM HEALTH	5. TERMINATOR 2 MOVIE	5. BLOODNET
6. RETROGRADE	6. FANTASY EMPIRES	6. BRUTAL SPORTS FOOTBALL	6. SUBWAR
7. FRANKENSTEIN	7. MERCHANT PRINCE	7. BENEATH A STEEL SKY	7. LARRY VI
8. FIST FIGHTER	8. UNNATURAL SELECTION	8. TFX	8. SIM CITY 2000
9. ELVIRA II	9. RAGS TO RICHES	9. TORNADO	9. TFX
10. CASTLE	10. KINGMAKER	10. DOGFIGHT	10. TIM II

Koluszki to piękne miasto, zwłaszcza to rondo w Małkini...
Uwaga teraz będzie cytat z listów czytelników: "Komentarz do listy przebojów ma być nienormalny! " - koniec cytatu. Sami tego chcieliście!
Czy ktoś, kiedykolwiek zrobił collage słowny? Chyba nie. No to zróbmy to! (To co w cudzysłowiu to z Waszych listów).
"A teraz wierszyk dla pecetowców z łódzkiej giełdy: PECET, PECET CO SIĘ SMUCISZ? ZE WSI JESTEŚ NA WIEŚ WRÓCISZ! ". "Jak dotąd nie ma żadnej bardzo dobrej albo dobrej bijatyki na małe ATARI. Jak tak dalej pójdzie to złapię za siekierę i żegnaj monitorze". "Handluj tylko narkotykami (przebicie z 400 - 500 na 650 - 900) dobre statki kupisz na pierwszej planecie układu". "Program w polskiej telewizji p. t. JOYSTICK jest do dupy i nie wiem jak możecie o nim tak pochlebnie pisać". "Właściciel AT to ANTEK". "Zrobiłem z kumplem grę", "na kasetę", "prosiłbym ale na magnetofon". "Nie wiem co napisać, może po prostu witajcie towarzyszu". "Sorry za piękne pismo". "Proszę o szybką i szczerą odpowiedź", "Zrobiłem GAME czy można rozpowszechnić? ", "Kopalny na prezydenta", "Dawać listę na Amstrada! ", "Są wakacje (to daje się zauważyć przed budkami z piwem) ", "Nie ma o czym pisać jak leci tak leci", "Jestem średnim graczem", "Pozdrowienia dla stałych bywalców ścieżek i sektorów! ". "Cześć baboki! ", "Gdyby Mickiewicz zginął w powstaniu Listopadowym, to polska młodzież nie męczyła by się teraz z dziadami! Chroń nas Hern! ". "Pozdrowienia indiańskie od (wiwat) Centrum Defensywnej Strategii Rumunów". "EMILUS! Wszyscy pływamy i Ty też będziesz pływał! ". "Cześć chłypy! ", "GEJM OŁFER"
CZYTELNICY

PARTY 1993 IN HERNING DENMARK

Na coroczne COPY PARTY w Danii polska ekipa wyruszyła, jak zwykle punktualnie... No, tylko Docent raczył zacząć się budzić, kiedy cała reszta, to jest dziesięciu czujnych, zwartych i gotowych młodzieńców, już zalogowała się do mikrobusa. Na wyjazd z Warszawy zgłosiło się 9 amigowców i tylko dwóch (słownie: dwóch) PC - towców (CSL i SiR TENLEY - to aktualna xywa Autora tego tekstu, który wspominając dawne czasy wyjątkowo podpisał się po staremu - red).

Całe 19 godzin męczącej podróży uprzyjemniały nam wywody The Generata na temat przytłaczającej wyższości Amigi nad PCtem. Poza tym podróż była całkiem przyjemna, a ponieważ życie towarzyskie kwitło, nasze wspomnienia są raczej ubogie.



Organizatorami Party były trzy słynne amigowskie grupy: Silents, Lemon i Spaceballs. Na miejscu musieliśmy wpłacić po 150 koron duńskich (około 450 tysięcy złotych) za uczestnictwo przez wszystkie trzy dni (tj.27, 28 i 29 grudnia 1993). Za jedyne (?) 60 DK można było także nabyć T - Shirty z nadrukami o Party. Otrzymaliśmy także firmowe dyskietki DD (każdy po jednej) ze spisem co, gdzie i o której godzinie będzie się działo. Był tam także program ułatwiający głosowanie na najlepsze produkty młodych coderów.

Podczas całego Party spożywanie alkoholu było zabronione, ale my nie z tych!

Przygotowując się do rozkoszy duchowych (tj. do oglądania demek przygotowanych na konkurs) bawiliśmy się smętnym emulatorem PCta na Amidze... Odbyły się następujące turnieje (competitions):
Amiga: muzyka, grafika, intro, demo, demo komercyjne.
C - 64: muzyka, grafika, demo.
PC: muzyka, grafika, intro, demo.

Dema komercyjne (moje własne tłumaczenie z angielskiego "dealer demo") to programy, które miały reklamować Amigę, jako najlepszy (kto w to uwierzy?) komputer, pokazać jej możliwości... Miało to być coś, czego objętość nie przekraczałaby 80 MB (osiemdziesiąt megabajtów!), a co możnaby pokazywać na wystawach sklepowych.

Dema na PC były na żenującym poziomie. Nic nowego, a nawet większość starych bije je całkowici. Nie pomagała im nawet obsługa techniczna, która nie była w stanie zaprezentować ponad trzeciej części programów wystawionych na konkurs. Z tego co wiem, amigowcy również nie byli zachwyceni poziomem ICH demosów.

Prócz konkursów stricte komputerowych odbyło się zespołowe przeciąganie liny (przegraliśmy jedynie ze zwycięzcami), śpiewanie przed publicznością znanych kawałków oldies - goldies z muzyką z CD - 32 oraz konferencja z przedstawicielem Commodore na Danię.

Wyruszyliśmy zmęczeni i zniesmaczeni, ale... czego to się nie robi, aby być na Scenie...

JUNiOR



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco w technice komputerowej,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.
High Score - czyli przegląd maksymalnych notowań zdobytych przez czytelników.
Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.
Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem Top Secret.

Cena detaliczna **C&A** – 15 tys. zł, w prenumeracie 10 tys. zł.

Atari Magazyn - jedyny w Polsce poważny dwumiesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 30 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce. Cena detaliczna – 20 tys. zł.

Tytuł	6 kolejnych numerów	12 kolejnych numerów	Liczba egzemplarzy
Bajtek	90000	180000	
C&A	60000	120000	
TOP SECRET	90000	180000	

Kupon ważny do 28.02.1994 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.

C&A – Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET – Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

PRENUMERATA TO TANIEJ I PEWNIEJ

Następny numer „ATARI magazyn" już w kioskach!



Dziękujemy redakcji Top Secret za wypożyczenie postaci.

Odcinek do wysłania

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

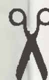
Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis

Datownik

podpis przyjmującego



Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać pół lub cały rok.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub nawet przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy,
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
  - odcinek oznaczony słowem „odpis" (zawierający z drugiej strony wypełniony kupon z zamówieniem) przysłać na adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać „PRENUMERATA".
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Kupon należy przysłać na co najmniej dwa tygodnie przed ukazaniem się czasopisma w kioskach.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 160 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 320 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02)617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

LK AVALON

zaprasza na wysyłkowe zakupy legalnie wydanego w Polsce oprogramowania.

PC i AMIGA

SMUŚ PC 169.000 AMIGA 139.000
Twoje zadanie polega na uwolnieniu małego smoczka z gmatwaniny niebezpiecznych lochów. Czy znalezione guziki i ulubiony bumerang wystarczy do wykonania zadania?

SINK OR SWIM PC 169.000 AMIGA 139.000
Prowadzisz akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wciąga z każdym nowym pomieszczeniem.

SAPER PC 115.000 AMIGA 59.000
Gra logiczno - zręcznościowa. Wspaniała, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA!!!

CARNAGE PC 99.000 AMIGA 95.000
Pełen niespodzianek wyścig samochodowy. "Carnage", to orgia szybkich samochodów, destrukcji i czadu!

NTERNATIONAL TENNIS PC 99.000 AMIGA 95.000
Międzynarodowe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.

VaBank ------------- AMIGA 95.000
Gra platformowa. Ucieczka z więzienia nigdy nie jest prosta. Ale Ty jesteś przecież niewinny! W dodatku brzydzisz się bronią palną. Wrodzony spryt pozwoli jednak wykorzystać wiele znalezionych po drodze przedmiotów. Ta akcja musi się udać!

TAG TEAM WRESTLING ------------- AMIGA 95.000
Zawody sportowe w amerykańskich zapasach drużynowych. Pojedynki najsilniejszych ludzi świata.

INT. ATHLETICS PC 99.000 ----------------
Zawody w lekkiej atletyce. Wiele konkurencji, możliwość zabawy dla 1 - 4 osób.

MENU! + PAGANINI PC 99.000 ----------------
Koniec z pamiętaniem parametrów i nazw używanych programów. "MENU!" zrobi to za Ciebie. W komplecie kilka programów użytkowych i pasjans "Paganini".

Programy w wersji na PC współpracują z kartą VGA, SoundBlaster i głośniczkiem. W wersji na AMIGĘ działają na A500, A600 i A1200.

C64

ARNIE
- komandos w niebezpiecznej misji.

FIST FIGHTER
- walki na pięści z pięcioma mistrzami.

HANS KLOSS
- agent wywiadu w akcji.

MADRAX
- gra komnatowa.

ROBBO
- gra logiczno-zręcznościowa.

TAG TEAM WRESTLING
- zawody w amerykańskich zapasach.

TAI - CHI TORTOISE
- labiryntówka, żółwie TAI - CHI znowu w akcji.

TAMER
- kosmiczna strzelanina w dobrym stylu.

WŁADCY CIEMNOŚCI KLĄTWA
- wspaniałe gry przygodowe z tekstem.

SPLITTER
- inteligentny puzzle.

CARNAGE
- wyścigi samochodowe z przygodami.

Cena każdej z gry: 49.000.

ATARI XL/XE

ANIMATOR 59.000
Doskonały do tworzenia animacji, fontów, ekranów... Zawiera programy ANIMATOR, KOMPRESOR, DEMO MAKER, ADD-COPY, pliki przykładowe, instrukcję obsługi.

BARBARIAN 55.000
Chyba wszyscy 'Atarowcy' czekali na tą grę. 'Rąbanka' dla lubiących silne wrażenia.

FRANK & MARK 49.000
Platformówka - koniecznie musisz wyruszyć na poszukiwanie brata (Marka).

HAWKMOON 49.000
Tylko Ty potrafisz przeprowadzić przemytnika przez podziemne miasto.

BARAHIR 49.000
- gra tekstowo-komnatowa. Wymaga użycia szarych komórek.

SMUŚ 49.000
- sympatyczna komnatówka.

GLOBAL WAR 49.000
- gra strategiczna, konflikt nuklearny.

KLĄTWA WŁADCY CIEMNOŚCI 49.000
- gry przygodowe z tekstem.

SPY MASTER 56.000
- niesamowita platwormówka, cztery gry w jednej!!!

VICKY 49.000
- przygody młodego wikinga w krainie Walhalli.

Zamówienia na kartkach pocztowych, z wyraźnym oznaczeniem rodzaju nośnika (kaseta, dysk lub w przypadku PC rodzaju stacji dysków: 1.2MB, 1.44MB) oraz pełnym adresem zamawiającego prosimy kierować do:

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 RZESZÓW 2
tel. (017) 62-74-71 wew. 275, 177

Uregulowanie należności następuje przy odbiorze przesyłki. Ceny są aktualne do ukazania się kolejnego numeru "TOP SECRET".

polecamy też (dla ATARI i C64):

RAM CART - zapisywalny moduł cartridge z podtrzymaniem bateryjnym. Pakiet zawiera moduł w wersji 64 lub 128 KB, kasetę oraz dyskietkę z programami pomocniczymi i podręcznik użytkowania systemu. Moduł objęty jest roczną gwarancją

RAM CART 64KB	cena:	510.000
RAM CART 128 KB (Tylko ATARI)	cena:	790.000

Pełną ofertę programów można otrzymać po przesłaniu na nasz adres opłaconej koperty zwrotnej z dopiskiem TOP.

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Bajtek	1990			3-4									
	1991				4		6	7	8	9	10	11	12
	1992		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
CA	1992	1				5	6	7	8	9	10	11	12
	1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TOP SECRET				13	14	15	16	17	18	19	20		
ATARI MAGAZYN		1	2										

w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

....

KOSZTY WYSYŁKI

1 numer	- 4000 zł
2-5 numerów	- 6000 zł
6 i więcej numerów	- 10000 zł

Razem: ______ **egz. za:** ______ **zł**

+ koszt wysyłki: ______ **zł**

DO ZAPŁATY: ______ **zł**

- egzemplarze po 8.000 zł
- egzemplarze po 10.000 zł
- egzemplarze po 12.000 zł
- egzemplarze po 15.000 zł
- egzemplarze po 18.000 zł
- tych numerów już brak

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza i jest ona podana w spisie na dole,

Dla każdego z numerów, który pragną Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz dowodem wpłaty (lub jego kserokopię) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Bank Agrobank S.A.,
Warszawa ul. Grochowska 262,
rachunek nr 470005 - 1834 - 131

Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysyłać na adres:
Spółdzielnia Bajtek,
ul. Rapperswilska 12, 03-596 Warszawa
- z dopiskiem RETRO.

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkępocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Wpisz nazwisko żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Kopalny powinien się udać:

Postaw krzyżyk lub narysuj ptaszka!

Szukać smoka

Do karczmy

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr: ....
kod,miejsc.: ....

Lista przebojów komputera typu:

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY

1
2
3
4
5
6
7

Tu wklej swoje zdjęcie

XYWA:







W "Wolfenstein - a" i "Spear of Destiny" grał każdy. Po nich pojawiło się sporo podobnych gier, z których tylko "Terminator the Rampage" był krokiem naprzód (bardzo powolnym krokiem, dodajmy). Jednak firma ID Software (autor "Wolf - a" i "SOD") nie spoczęła na laurach i wydała "Doom - a" - kamień milowy w dziedzinie gier trójwymiarowych o płynnej grafice.

Tym razem, jako kosmiczny komandos masz uwolnić ludzkość od zmutowanych potworów - wyniku nieudanych eksperymentów teleportacyjnych. Opanowały one bazy na Phobosie i Deimosie - księżycach Marsa. Cała historia jest nieco bardziej skomplikowana i w gruncie rzeczy bez znaczenia.

Zasada gry w "Doom - a" podobna jest do wspomnianego już "Wolfenstein - a". Widzimy więc obraz z oczu naszego bossa, jak też jego giwerę. Celem zabicia potwora należy obrócić się w jego stronę i wypalić ("Ctrl"). O ile potwór znajduje się powyżej lub poniżej nas, nasz heros naniesie poprawkę sam.

Oczywiście potworki nie są bezbronne: strzelają, zieją i gryzą, czasami też są niewidzialne. Za to nie grzeszą rozumem: jeżeli strzelić pomiędzy nie, same się wykończą. Jak się łatwo domyślić, każda szykana z ich strony zabiera część sił życiowych, które można regenerować zbierając apteczki (+25%), pakiety stylmulacyjne (+10%), a wreszcie cudowne flaszeczki dodające 1% nawet powyżej 100% i "supercharger'a" który daje +100%. Siły życiowe nie mogą przekroczyć 200% (n, może czasem).

Aby osłonić nasze delikatne ciało, możemy użyć zbroi: zwykłych (zielone - 100%) i bojowych (granatowe - 200%) oraz dodatkowych procentów (szare hełmy, +1, nie ma górnej granicy dla całości). Zbroja zmniejsza ubytki sił życiowych po trafieniach, ale sama się niestety niszczy.

Naszemu zdrowiu szkodzi też łażenie po kwasie (zielony) i innych świństwach (czerwone). Aby się przed tym zabezpieczyć, trzeba znaleźć specjalne kombinezony (widok robi się wtedy zielony), niestety, czas ich działania jest ograniczony.

Uzbrojenie... Poezja... Mamy więc gołą pięć: to jest mało groźne, można jednak znaleźć artefakt "Bersek", tóry powoduje, że większość potworów zabawnie rozpada się od pierwszego ciosu, czy cudowną piłę mechaniczną, niezastąpioną na krótki dystans. Dalej pistolet i karabin maszynowy, zasilene tą samą amunicją. Pistolet jest słaby, karabin - piękna sprawa, można nieźle młócić - to broń podstawowa. Dalej strzelba - cudo, niestety wolnostrzelne, znakomite w wąskich korytarzach - może przeszyć dwóch wrogów na raz. Następnie wyrzutnia rakiet - ogromna siła rażenia nie rekompensuje ryzyka oberwania odłamkami przy trafieniu w zbyt blisko stojącego przeciwnika, czy też ściany. Wreszcie bronie najnowszej generacji (zasilane z baterii): działko plazmowe - znakomite, gorąco polecamy i BFG9000 - zmiata wszystko z pola widzenia, niesamowicie amunicjożerny, odpowiedni tylko na duże skupiska zwykłych wrogów ew. najsilniejsze monstra.

Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze kilka artefaktów. Poza Bersekiem mamy więc mapę całego terenu (normalnie tworzy się automatycznie w trakcie wędrówki), dalej częściową niewidzialność, niedotykalność - niestety czasową, jak wszystko oraz noktowizor - bardzo przydatny. Poza tym możemy znaleźć amunicję (w rozmaitej, w zależności od rodzaju opakowania, ilości) do wszelkich typów broni.

Poruszanie się odbywa się na podobniej jak w "Wolfenstein - ie") zasadzie: kursory, boczne kursory plus "Alt" to uniki, z "Shift - em" - bieg. "Spacją" otwieramy drzwi, wciskamy przyciski i przesuwamy wajchy - no chyba, że drzwi są zamknięte i trzeba znaleźć odpowiedni klucz w jednym z trzech kolorów. Został wprowadzony trzeci wymiar (!) ruchu co



oznacza, że nasz bohater może wchodzić (lub wjeżdżać windami) na podwyższenia ewentualnie spadać w dół do lochów. W ogóle tło jest znacznie ciekawsze niż w "Wol-



fenstein - ie": ściany pod rozmaitymi kątami do siebie, część elementów ruchoma (uwaga, można zostać zgniecionym przez opadające znienacka ściany!) bądź animowana, odlotowy krajobraz w tle. Oczywiście całe mnóstwo tajemnych komnat czeka na odkrywców, przy czym część ścian podnosi się dopiero po strzeleniu w nie czy przesawieniu wajch gdzieś zupełnie indziej.

Wreszcie mapa z zaznaczoną całością terenu, który już odkryliśmy, można się po niej poruszać nie patrząc oczyma naszego komandosa. Trzeba też wspomnieć o możliwości gry w sieci, także przeciwko sobie, do czterech osób. Sieć w "Bajtku" przez kilka tygodni była sparaliżowana. 39

Cóż Wam rzec na koniec, przyjaciele? "Doom, doom, doom... We are all doomed... " - jak ktoś bystry napisał w jednym z intr na party w Danii.

Alex & Gawron

P. S. Zainteresowani patrz savegame'y i Tips'n'Tricks.

SAVEGAMY

Nie ma to jak ID Software (ci od Wolfensteina). Ostatnio zastrzelili cały świat grą DOOM, 100 razy lepszą od Wolfenstein-a i 200 razy lepszą od wszystkiego innego są do tej pory na PC się ukazało. Do rzeczy jednak, wszak grać trzeba, a gierka do łatwych nie należy.

Tak więc DOOM zapisuje swoje save'y w katalogu DOOMDATA. W każdym savegamie zmieniamy co następuje (wszystkie wartości heksadecymalnie)

- zdrówko: bajty 56 i 57, możemy wpisać FFFF, ale gra i tak obetnie to nam do 200% po pierwszym trafieniu.
- zbrójka: bajty 5A i 5B, tutaj należy wpisać FFFF.
- karty: 7A (niebieska), 7E (żółta), 82 (czerwona), wpisujemy 01
- kolejne rodzaje broni: B3 (pistolecik), B6, BA, BE, CA, wpisujemy też 01
- żarcie dla broni (czyli amunicyjka): kule CE-CF, ładunki do strzelby D2-D3, baterie D6-D7, rakiety DA-DB. Aha, no i pamiętajcie o ustawieniu wartości maksymalnych w bajtach DE-DF, E2-E3, E6-E7, EA-EB. Wszędzie rzecz jasna FFFF.

To wszystko co powyżej odnosi się do wersji shareware. W komercyjnej jest podobnie, ale wysilcie się troszeczkę sami, co!

Teraz przechodzimy do tak zwanej części nieoficjalnej czyli pocztowej. Zacznijmy od listu Bronisława Chade z pięknego miasta Płocka.Posiada on komputer Atari ST, a pogrywać niedawno w GUSHIPA. Zmienił on mianowicie (a cóż by innego) wyniki graczy w pliku ROSTER.FIL. Tak więc w bajtach (a teraz będzie dziesiętnie) 1-20 mamy tam nazwisko pilota, 24-26 to suma zdobytych we wszystkich misjach punktów, a potem mamy medale:

- bajt 30:NDS
- 32 SEAC
- 34 CAC
- 36 MEC
- 38 WEC
- 40 AM
- 42 PH
- 44 ACM
- 46 BSV
- 48 SS
- 50 DSC
- 52 CMOH

W bajtach 64 -74 mamy dodatkowe opcje takie jak status pilota, przydział służbowy i temu podobne. Wpisujemu 00, 01 lub 02 (sami se popróbujcie).

Na koniec zaś przedstawiamy osiągnięcia Tomka Machali z Warszawy. W jakiej grze..? No cóż, w Wolfenstein 3D. Tomek używał dosyć dziwnej, achem, metody, jako że do zmieniania saveów używał Norton Commandera i jego edytora. Tak więc adresy komórek będą podane w troszkę, hmmmm, dziwny sposób. Niemniej jednak może się komuś przydadzą...

Tak więc dużo życia: zmieniamy linia 3, kolumna 14 na 11, linia 7 kolumna 1 tyż 11.

Punkty: linia 3,kolumna 5 wpisujemy np. 15.

Uff, jak widać piszcie a my was znajdziemy i wydrukujemy.

Ave!

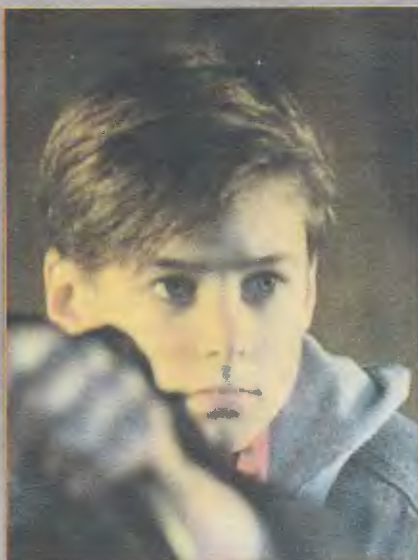
Alex&Gawron

Łowca



Jakoś tak w pierwszej połowie grudnia w apartamentach Naczelnego odbyła się pre - pra - premiera filmu "Łowca - ostatnie starcie". Dlaczego akurat tam? Ano dlatego, że film przyfastrygowany jest do gier komputerowych. Główny bohater (Janik, grany przez Mateusza Damięckiego - znanego jako jeden z wnuków inż. Karwowskiego) gra w Nintendo, a równocześnie usiłuje uwolnić swojego Ojca (Duży Jan, grany przez Wojciecha Malajkata, w czterdziestolatku też ojca Janika), porwanego przez dwóch Złych (bardzo złych). Mamusię gra Joanna Trzepiecińska (Kopalny znowu się zakochał). W styczniu ma się odbyć prawdziwa premiera, już w jakimś bardziej oficjalnym miejscu.

Naczelny





Rozwiązanie konkursu

Moi żabci maleńcy, że siem tak pieszczotliwie uzewnętrznię. Ogłosiliśwa niezadawno konkurs, co to trzeba było powiedzieć, co to za kawałki łobrazków z grów (koniec z tą bylejakością, zaczynamy pisać po polsku).

Nadszedł czas ujawnienia, co to były za obrazki, kto odgadł i kto dostanie nagrody. Okazało się, że nikt nie zgadł wszystkiego. Najlepsze wyniki to osiemnaście sztuk. Najwięcej problemów (co na polski tłumaczy się, że nikt nie zgadł) sprawił obrazek numer 4. Nie zgadł nikt, Wasze typy najczęściej oscylowały w okolicy King's Questa lub Indiany Jones'a. Również obrazek 11 był trudny, ale jeden z czytelników odgadł o co chodzi. Ostatnim z trudnych był numer 6. No cóż, nie wszystkie obrazki które pokazaliśmy były wcześniej drukowane na naszych łamach, co utrudniło niewątpliwie wzięcie udziału w konkursie, tym niemniej prawidłowych odpowiedzi (na poziomie siedemnastu odgadniętych) było kilkadziesiąt, o skromniejszych wynikach nie wspominając.

Teraz lista... ale jeszcze nie wygranych. Najpierw będzie lista prawidłowych odpowiedzi (numery oznaczają obrazki w takiej kolejności, w jakiej czytają niektóre skośno żółte narody - od góry w dół i od lewej do prawej):

1. Alone in the dark
2. Freddy's back
3. Fly harder
4. Willy Beamish (tak, tak!)
5. G - loc
6. Dyna Blaster
7. Darkness hour
8. The incredible machine
9. Perfect General
10. Storm across Europe
11. Double Dragon III (słowo honoru Emilusa!)
12. Genghis Khan
13. Fire Force
14. Klątwa
15. Upiór
16. Prince of Persia
17. Sabre Team
18. The Two Towers
19. Miecze Waldgira
20. Street Fighter

Teraz lista... już zwycięzców, nie będę Was męczyć. Nasze prenumeraty otrzymają następujące osoby (w nawiasach liczba prawidłowo odgadniętych gier, spośród tych, odgadli siedemnaście tytułów musieliśmy wylosować kilka osób):

Marcin Chojnacki, Sochaczew (18); Szymon Fac, Racibórz (18); Piotr Szymański, Warszawa (18) - to ten od Double Dragon III!; Piotr Stawiszewski, Sieradz (18); Michał Jarmużek, Śmigiel (18); Sebastian Grucela, yślenice (18); Andrzej Wrona, Gdańsk (18); Sebastian Bujak, Gorzów Wlkp. (18); Maciej Weryk, Przemyśl (18); R. Mazurkiewicz, Zielona Góra (18); Mirosław Henning, Wodzisław Śląski (18); Jan Gielecki, Przemyśl (18); Paweł Hikiert, Ciechanów (18); Tomasz Miazek, Warszawa (18); Łukasz Obołończyk, Gdańsk (18); Krystian Frankowski, Łódź (17); Przemysław Korniak, Kuźnia Raciborska (17); Sławomir Maculewicz, Włocławek (17); Jacek Saltrukiewicz, Kudowa (17); Michał Wróblewski, Olsztyn (17).

Naczelny
(jeszcze Zepsół nie zginął!)

Czytelnicy nadesłali

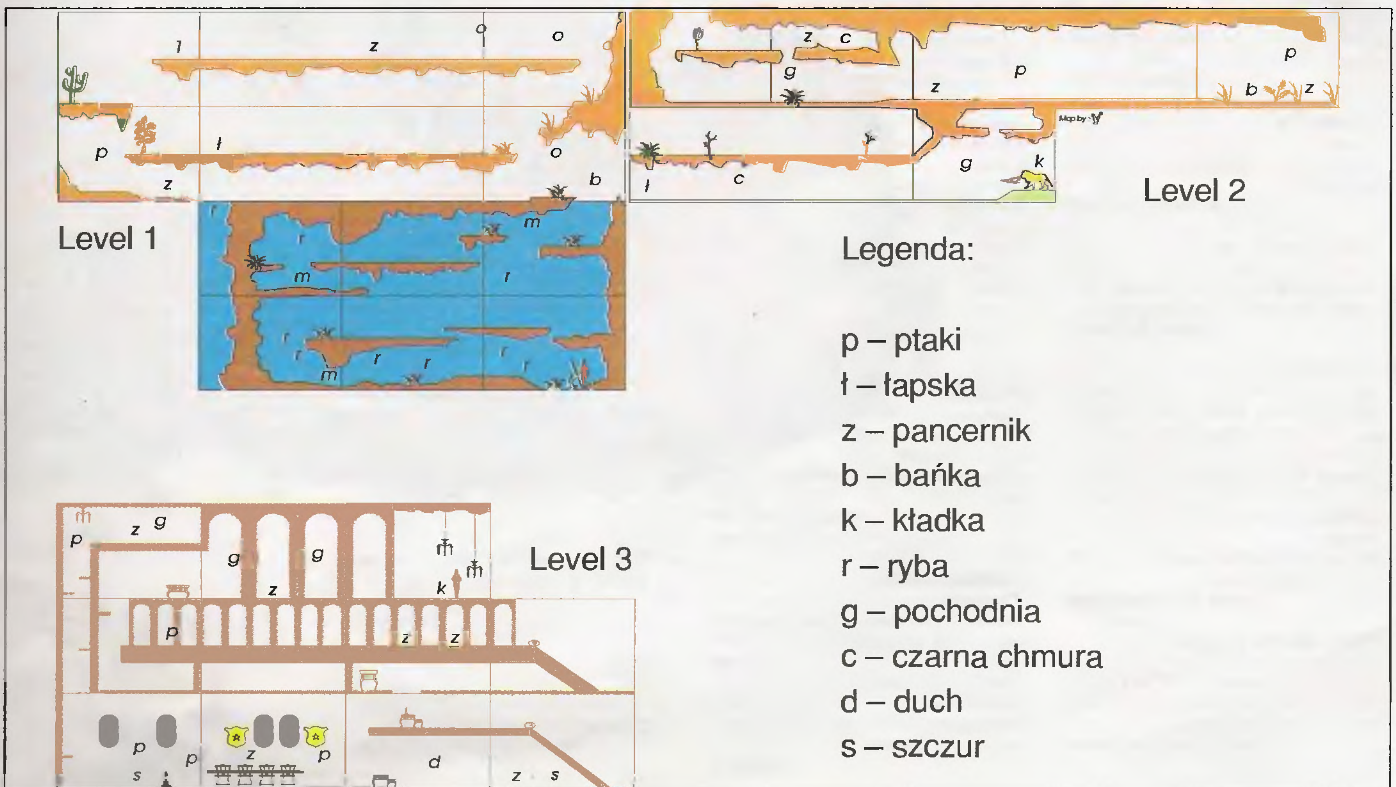
CAMELOT WARRIORS

Rzecz dzieje się w średniowieczu. Młody gniewny o imieniu Johny zarobił dużo szmalu na budowie klasztoru św. Zakutych (w kajdany! ?) i postanowił wreszcie przeprowadzić się do miasta. Przed tą podróżą odwiedził Merlina - najpotężniejszego czarnoksiężnika i zakupił u niego za niebagatelną sumę kilka przedmiotów: Ogień, Który Się Nie Pali (żarówkę), Lustro Mądrości (telewizorek), Eliksir Życia (puszka Coca - Coli) i Głos Ze Świata (telefon).

Wędrując przez różne dziwne krainy pogubił owe cuda. Początkowo zbytnio się tym nie martwił, lecz potem, gdy wynajął od starej, grubej i pyskatej baby mały pokój z łóżkiem i trzema stolikami, zaczęto go to dręczyć. Pobiegł zaraz do zamku i wynajął jednego z rycerzy kanciastego stołu. Zwał się on Wojownikiem z Camelot, a jego herbem był krzyż, który wymalował sobie na zbroi. Nie było go stać na paliwo (czyli siano), a co dopiero na pojazd (konia), więc musiał poruszać się pieszo.

Tu zaczyna się nasza gra. Startujemy w tajemniczym lesie, gdzie zdobywamy żarówkę i idziemy z nią do czarodzieja. Przeszkadzają nam w tym różne zwierzaki: ptaki, osy, pancerniki itp. Magik zamienia nas w żabę, więc ochoczo wskakujemy do stawu, w którym pływają ryby, meduzy i robale. Bierzemy Lustro Mądrości i idziemy z nim do wodnika, który przywraca nam postać rycerza i przenosi do jaskini. Tam idziemy w prawo, bierzemy olbrzymią puszkę Coca - Coli i biegniemy z nią do smoka ziejącego ogniem. Aby go pokonać, należy wskoczyć szybko na kładkę. Tym razem przenosimy się szybko do starego zamku. Latają tam duch i ptaki, a po ziemi biegają szczury oraz pancerniki. Skaczemy do góry po telefon i idziemy z nim do strażnika zamku. Oczom naszym ukazuje się wtedy pokój Johny'ego. Leży on sobie wygodnie w małym łóżeczku, ogląda telewizję, na ścianie wisi ścięta głowa smoka z drugiego levelu, z sufitu zwisa żyrandol z żarówkami a z tyłu stoi telefon i puszka Coca - Coli. No! Teraz Johny nie będzie bał się wieczorami!

Maciej Wereszczyński



Legenda:

p – ptaki
ł – łapska
z – pancernik
b – bańka
k – kładka
r – ryba
g – pochodnia
c – czarna chmura
d – duch
s – szczur

TAKA GMINA...

Tak i oto mamy szczęśliwie kolejny już numer (9 - to liczba szczególna dla naszej historii, ciekawe czy coś się zdarzy?) TS i nasze nieustająco genialne złote myśli na temat. No to jedziem z tym koksem.

Po pierwsze: zmiany i nasze kolejne nieprzeciętnie wybitne i porażające pomysły. Otóż do każdego numeru, który będziemy wysyłać ludziom, których tipsy już opublikowaliśmy (o czy już wiecie) dodamy jeszcze "cóś". Owo "cóś" będzie czymś pośrednim między laurką a dyplomem, słowem dodatkowymi podziękowaniami z tzw. wysiłek, z podpisami (a może i podobiznami) Zepsołu, nas, Emilusa, Sir Haszaka, znajomej sprzątaczki ze "Sztandaru Młodych" i każdego, kto się nam jeszcze nawinie pod rękę. Będziecie to sobie mogli powiesić nad łóżkiem, nosić w portfelu czy też wykorzystać w celach toaletowo - higienicznych - wedle życzenia. Tyle by było innowacji jak na razie, niech to się zacznie kręcić a potem "się zobaczy".

Po wtóre: w chwili, gdy piszemy te smuty nie nadeszły jeszcze żadne listy z komentarzami dotyczącymi naszych wcześniejszych, hmm, wystąpień. Jednakowoż wiemy, czego one będą dotyczyć. Tak, tak, to nie powinno wyglądać w ten sposób, jak w numerze 7, że na jednej stronie idzie kilka reklam i jakiś przygłupi tekst a puste przestrzenie wypełnia się tipsami i kodami. Nie tak to miało wyglądać! Gdy zobaczyliśmy ten nieprzeciętny kwas, krew nas zalała i szybko powiedzieliśmy Naczelnemu co o nim myślimy. Naczelny przyjął tę wypowiedź z godnością, przyznał nam rację i obiecał, że to się nigdy nie powtórzy. Następnie rozpłakał się i poszedł do kąta, skąd wydał oświadczenie, że rezygnuje ze wszystkich stanowisk, zostanie pustelnikiem i do końca życia będzie w samotności i celibacie (!!!) rozmyślał nad swym wielkim błędem (właściwie to nie do końca tak wyglądało, ale co tam...). Jak by nie było, sytuacja uległa zmianie (co, miejmy nadzieję, widać w numerze 8) i będzie coraz lepsza i lepsza (cha! cha! cha!).

I tym optymistycznym akcentem żegnają się z Wami

Alex & Gawron

P. S. I znowu po napisaniu tego artyułu pojawił się piękny tekst. Otóż nasz początkujący czytelnik prosi o przysłanie mu "wszystkich nieśmiertelności na PC". Cóż dodać? "Sweet" - jak mówi "Air" w "Michael Jordan in filght".

11 SIDE SOCCER
Commodore
Wybierz opcję "1 Player", "Easy". Zawsze strzelisz gola z prawego narożnika pola karnego.
(Maniac)

ACE I
Commodore
Po otrzymaniu kilku lub więcej trafień wyłącza Ci się silnik, poczekaj chwilę i spróbuj go włączyć - już działa.
(Reader)

AGONY
Amiga
Jeśli podczas gry wciśniesz "F1" i "F2" otrzymasz miecz i tarczę.3 razy "F3" - extra life.
(Robak Kraj i Palpitator)

ALIEN BREED'92
Amiga
Wpisz "ALIENS ARE BENDERS" - masz dodatkową energię.
(Robak Kraj i Palpitator)

AMAZING SPIDERMAN
Amiga
W Hi - Score wpisz się jako "GENERIC". Podczas gry wciśnij "HELP" - będziesz miał nieskończoną energię.
(Robak Kraj i Palpitator)

ARKANOID - REVENGE OF DOH
IBM PC
Na 34 planszy trzeba zniszczyć DOH - a. Najprościej to zrobić przesuwając się maksymalnie w lewo, wypuszczając piłkę, maksymalnie w prawo - odbijając, w lewo... itd.
(Michał i Paweł)

ARMALYTE
Amiga
Spauzuj grę i wpisz "DELTA 3" - nieśmiertelność.
(Robak Kraj i Palpitator)

ARMY MOVES
Atari ST
Na screenie tytułowym wpisać "KARENBROADHURST" - nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

ASSASSIN
Amiga
Kiedy zginiesz, w Hi - Score wpisz się jako "MIDAN" - zaczniesz od levelu, w którym skończyłeś.
(Robak Kraj i Palpitator)

ATOMIC ROBO KIT
Amiga
Na planszy tytułowej wpisz "TUESDAY 14TH" - nieśmiertelność.
(Robak Kraj i Palpitator)

BACK TO THE FUTURE II
Amiga
Spauzuj grę i wpisz "THE ONLY NEAT THING TO DO" - jesteś nieśmiertelny, "Shift" + "Z" zmienia levele.
(Robak Kraj i Palpitator)

BARBARIAN
Atari ST
Wpisanie z klawiatury numerycznej na początku gry "04 - 08 - 59" daje nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

CAPTAIN DYNAMO
Amiga
W Hi - Score wpisz się jako "PURPLE RAIN". Teraz za pomocą przycisków "+" i " - " możesz zmieniać levele.
(Robak Kraj i Palpitator)

COLGATE
IBM PC
Gdy wskaźnik energii rośnie, żadna bakteria nie jest dla Ciebie groźna. Gdy wskaźnik ilości amunicji rośnie, możesz strzelać ile wlezie bez jej utraty.
(Michał i Paweł)

COLGATE
IBM PC
Na planszy tyułowej wciśnij "P" + "L" - masz nieskończenie wiele energi oraz bomb.
(Lord Melchior)

DOOM
IBM PC
W trakcie gry wpisz "IDKFA" - wszystko na maxa za wyjątkiem energii, "IDBEHOLD" - otwiera się "cheat menu", "IDSPISPOPD" - przechodzenie przez ściany, "IDDT" - na mapie pokazuje wszystkie ściany, ponowne użycie pokazuje rozmieszczenie wszystkich obiektów.
(MSZ/BBS)

DRAGON BREED
Atari ST
W czasie gry wpisać "IREM" - nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

DYNASTY WARS
Commodore
Podczas gry naciśnij spację, "RunStop" i "Fire" - wszyscy przeciwnicy znikają z planszy.
(Katarzyna Drobnik z Godziesz)

ENDURO RACER
Commodore
Wjechanie na któregoś z przeciwników nie powoduje żadnych efektów.
(Kojak)

GHOSULST GHOST
Commodore
Wpisanie podczas gry "FANDA" przenosi na drugi poziom.
(Batman)

FANTASY WORLD DIZZY
Atari ST
Wpisanie w High Score "IMMORTAL" daje nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

HOME ALONE
IBM PC
Gdy rozstawiłeś już wszystkie pułapki i nie masz co robić, naciśnij "CTRL" + "N". Nastanie dziewiąta i rabusie zaczną Cię gonić.
(Michał i Paweł)

KICK OFF II
Atari ST
Obrona rzutu karnego: gdy usłyszysz gwizdek, ruszaj joyem raz w lewo, raz w prawo, ale nie za szybko.
(Dawid Rygielski)

KING'S QUEST V
IBM PC
Gdy wsiadasz do łódki, płyń dwa razy w dół a potem cały czas prosto. Nie zje Cię potwór, a dopłyniesz do wyspy Harpii.
(Patrykus)

PANG
Amiga
W 5 levelu zestrzel wszystkie zapory, z ostatniej wypadnie dodatkowe życie.
(Michał Radecki - Mikulicz)

PANG
Amiga
Jeżeli chcesz wybrać sobie poziom, a komputer pozwala ci przemieścić kursor tylko o trzy pozycje, wpisz "WHAT A NICE CHEAT".
(Maniac)

RAILROAD TYCOON
Atari ST
"SHIFT4" - plus 5000 w aktualnej walucie.
(Dawid Rygielski)

ROBOCOP
Nintendo
Jeśli chcesz mieć 97 jednostek energii, naciśnij "START" a potem równocześnie "SELECT" + "START" i daj się uderzyć. Levele można zmieniać naciskając "SECECT" na planszy tytułowej.
(Nintendowiec)

T&T

3D POOL
Amiga
01 - 0768 024 63 10
03 - 0032 100 63 00
05 - 0512 024 63 10
07 - 0018 061 63 20
09 - 0932 024 63 11
11 - 0751 100 16 20
13 - 0004 054 58 20
15 - 0084 076 12 00
17 - 0372 100 63 06
19 - 0601 024 63 20
(Robak Kraj i Palpitator)

ALIEN BREED'92 /
Amiga
02 - XXDFA
04 - RTHAA
06 - LAEEA
08 - UYTTA
10 - PPEAB
(Robak Kraj i Palpitator)

APiDYA
Amiga
2 - MISSHONEYBEE
3 - DEPUTYOFLOVE
4 - HASTALAVISTA
5 - SNEAKPREVIEW
(Robak Kraj i Palpitator)

ASTRO MARINE KORPS
Amiga
01 - NOSTROMO
03 - DISCOVERY
05 - ENTERPRISE
07 - DAGOBAH
09 - REPLICANT
11 - KRULL
13 - METROPOLIS
(Robak Kraj i Palpitator)

BSS JANE SEYMORE
Amiga
2 - SLUMBER
3 - INTEREST
5 - SHOWROOM
6 - MUSHBASH
(Robak Kraj i Palpitator)

PANG 2
Amiga
002 - PO01
003 - DK51
004 - 30FJ
005 - FL59
006 - Q058
007 - FA20
008 - 5F6J
009 - CKD4
010 - NF05
012 - 40V8
013 - FDL0
014 - V0D3
015 - 49F8
016 - WAQD
017 - X03C
018 - UU09
019 - 40FJ
020 - X03C
021 - DK49
022 - G6LD
023 - P49X
024 - A0A5
025 - 39V5
026 - XPE4
027 - FE5C
028 - CXES
029 - 32H4
030 - PD30
031 - 10F4
032 - D947
033 - FD4G
034 - DK48
035 - 206G
036 - DK39
037 - DGLO
038 - DO49
039 - 6P05
040 - FO49
041 - 4GH7
042 - XPE5
043 - UP9F
044 - AQ1Q
045 - VE96
046 - X94B
047 - E114
048 - D824
049 - 84DS
050 - S04L
051 - FOR0
052 - 2FF7
053 - R4KG
054 - 39GH
055 - DW04
056 - DEP5
057 - R4G6
058 - MF03
059 - OW75
060 - MC90
061 - 0OT8
062 - TI27
063 - W3RE
064 - 905W
065 - TRP2
066 - 6GI3
067 - REWQ
068 - IOPU
069 - HGF6
070 - FUK0
071 - 30RT
072 - JUEE
073 - MIRO
074 - GULU
075 - JUG8
076 - R2T7
077 - TUP8
078 - KOP9
079 - BIWI
080 - EB01
081 - SA3A
082 - S4A9
083 - LA8D
084 - MUE0
085 - ER7E
086 - NEPT
087 - W9GA
088 - PI31
089 - 2I10
090 - A234
091 - X3Q1
092 - NEC1
093 - GUF7
094 - A3K9
095 - C5J0
096 - JH90
097 - JUBI
098 - V069
099 - T800
100 - 4799
(Daniel i Piotr)

PRINCE OF PERSIA
Nintendo
02 - 28700232
03 - 29795444
04 - 9858232
05 - 85554748
06 - 74363021
07 - 97589344
08 - 43001738
09 - 51139315
10 - 97881345
11 - 76410032
12 - 56390032
13 - 20007003
14 - 11098114
(Nintendowiec)

TINY SKWEEKS
Amiga
000 - ADJUACES
001 - GASIANDI
002 - GAOIDEKN
003 - NEBACRUC
004 - RESTUSHA
005 - ENTALACO
006 - BOTCREPA
007 - OCTOANVA
008 - COADSUPP
009 - RAWBSKIT
010 - TANGVILI
011 - DENAJOIN
012 - VANBTHEA
013 - UNPASUBO
014 - LANDPAPY
015 - PREPPAND
016 - NIFESAIL
017 - BROCINDI
018 - BUSKPULI
019 - LOGIMARA
020 - OCTOGLAB
021 - TRISEMES
022 - CONVJEHO
023 - RENDCLIN
024 - NEGAPOLY
025 - PETRACCE
026 - SPONENCA
027 - LAZYHOMI
028 - HENDOUTH
029 - PAPYEPIP
030 - COCKSTUM
031 - ETHIGANG
032 - INLADONC
033 - INTEASSA
034 - MASTWOOD
035 - ABROINST
036 - BACKBANA
037 - ECLOWHIP
038 - GROIIMPO
039 - CUBACUBA
040 - DECLDROL
041 - SIMPUNDE
042 - UNHUSCHO
043 - LEGAMURA
044 - ANIMCATE
045 - LAUGMAGE
046 - PALSDYSS
047 - BROCREVE
048 - PORRUNDE
049 - UIGUAPER
050 - NONHMISC
051 - PERUSMIT
052 - DYSSDEKN
053 - DIURGASI
054 - ODORCAUS
055 - PEASANCH
056 - URORDEFE
057 - SUBBPICK
058 - RULASCAR
059 - NODUOOPH
060 - COBEGALE
061 - TROLTACS
062 - PEASVAMB
063 - XYLOWIRE
064 - SCIUMINT
065 - EUGERUNE
066 - ERUPPLOT
067 - MARICONK
068 - NURSHISP
069 - SNOBHOMO
070 - PORTCARO
071 - CHARGEDA
072 - UNNEPOWS
073 - POONROMA
074 - PREAPREP
075 - SAILZOON
076 - ISOSNURS
077 - HENDWOOD
078 - AGONUPSN
079 - LANDDIVY
080 - NICKMAST
081 - PICKROLL
082 - OUTSSPOT
083 - KALAACCE
084 - TELORULA
085 - WORKLAUD
086 - GRAIUPLA
087 - POLOOCTO
088 - REPADETA
089 - FELDUNFO
090 - BADIVELL
091 - PATIBEEF
092 - TITASAUC
093 - PUPIUNPR
094 - MASTERUP
095 - QUARFELD
096 - GRIFSIDE
097 - WHITUNNI
098 - DOWNINSU
099 - UNLIISOP
100 - MUAD DIB
(Wania i Jimmy)

kody

RUBICON
Amiga
Pauza i "THEREAPER" - nieśmiertelność, "F1", "F2", "F3... - zmiana broni, "F10" - uzupełnienie broni.
(Batman)

SHADOW DANCER
Amiga
Spacja zabija wszystkich w zasięgu obrazu.
(Maniac)

SPEEDBALL 2
Commodore
"P" - pauza. "V" + "B" + spacja - powrót do menu początkowego.
(Kojak)

STAR GOOSE
IBM PC
Gdy przejdziesz pierwszy poziom, po skończeniu gry nie czekaj, aż pojawi się lista rekordów, tylko wciśnij spację. Nie będziesz mógł się wpisać na listę, ale zaczniesz grać od poziomu, na którym skończyłeś.
(Michał i Paweł)

SUPER MARIO BROS
Commodore
"I" + "J" + "M" + "N" = następny poziom.
(Kojak)

SYNDICATE
IBM PC
Jeśli chcesz zregenerować swoją energię w trakcie gry, to wartość "Adrenalina" przesuń całkowicie na lewo (pierwsza linia pod wizerunkiem agenta). W trakcie gry mogą pomóc także kody, które są hasłami do wpisania w nazwę twojej kampanii:
"ROB A BANK" - 100 mln. $, "NUK THEM" - wskrzesza zmarłych agentów, "WATCH THE CLOCK" - przyspiesza zegar, "COOPER TEAM" - daje super agentów.
(Mariusz Gabroś)

TOTAL ECLIPSE
Commodore
Na prawym skrzydle samolotu znajduje się dodatkowy, niewidoczny klucz.
(Reader)

UNDER PRESSURE
Atari ST
Wpisanie podczas gry "OCCAI THE NOO" powoduje, że klawiszem "F1" przeskakujesz levele a klawiszami od "1" do "9" zmieniasz rodzaje broni.
(Dawid Rygielski)

WINTER CAMP
Commodore
Misia pozbędziesz się rzucając w niego bombami (rób to długo).
(Maniac)

WOLFCHILD
Atari ST
Wpisanie na ekranie tytułowym "ITS NOT A WALKING" daje nieskończenie wiele kontynuacji.
(Dawid Rygielski)

VERMEER
Commodore
Kup akcje LLoyda i rób ciągle 99 dni. Ceny akcji wzrosną nawet do 5000 marek.
(Przemek z Ruszkowa)

ISHAR II

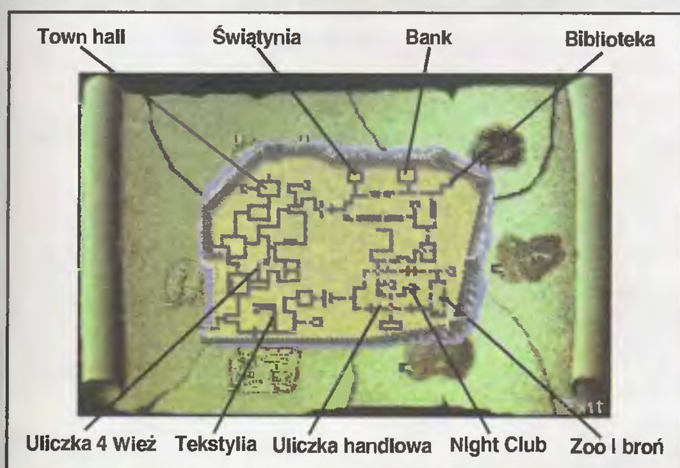




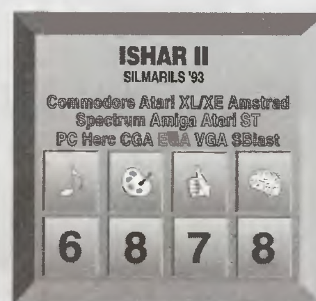
No cóż, wiedziałem, że tak będzie. Nie żeby dzień był jakoś specjalnie ponury. Słonko nawet świeciło, ale mimo to w powietrzu unosiła się aura złego. No i miałem rację. Pojawił się u mnie pod wieczór stary zrzęda czarownik Jon i stwierdził, tym swoim obleśnym głosikiem, że Arborea jest w niebezpieczeństwie. Już miałem się głupawo uśmiechnąć i wyrzucić tego jego fantoma przez okno, ale wtedy bydlak nadmienił, że Ishar też może być zagrożona. Hmmmm, cóż było robić. Do Kopalnego zwrócić się o pomoc nie mogłem, podobno biedak miał ostatnio jakieś kłopoty, zresztą i tak kryształową kulę oddałem do czyszczenia. Cóż było robić, wziąłem konia i wyprawiłem się do portu, po czem wsiadłem na statek i popłynąłem na Irvan's Island.

Niestety, głowę mam słabą, a bosman tak zachęcająco potrząsał butelką... dość powiedzieć: obudziłem się na brzegu bez odzienia i pieniędzy. Dobrze, że chociaż zostało mi trochę złota zaszytego w pasie. Podniosłem więc swe obolałe kości i wyruszyłem na poszukiwanie cywilizacji. Nie trwało to długo, krótka podróż na północ zaprowadziła mnie w pobliże wioski. Tam zaś wyciągnąłem i ograbiłem jakiegoś wariata, siedzącego w studni (swoją drogą dziwnie mi kogoś przypominał), i udałem się do gospody. Tam zaś, napiwszy się i podjadłszy zaciągnąłem do mej drużyny uczonego, maga, wojownika i łucznika. Udaliśmy się potem na zakupy (zbroje, miecze, łuk, żarcie itd.), po czem stwierdziliśmy, że nie ma sensu się dalej tułać po tej wyspie i poszliśmy do portu. Tam zaś, no cóż, zostaliśmy pojmani i odstawieni do miejscowego kacyka. Ten zaś zwierzył się nam, iż nikt z wyspy nie wypłynie dopóki nie odnajdzie się skradziony mu naszyjnik. Po krótkiej naradzie postanowlliśmy znaleźć złodzieja, którym zresztą okazał się stwór mieszkający w dolnej części wschodniego lasu, takie tam niby smoczysko. Kilka ciosów mieczem (łuk też się przydał) załatwiło sprawę. Odnieśliśmy błyskotkę prawemu właścicielowi i mogliśmy wypływać. Wcześniej jednak, w drodze do portu oswobodzlliśmy jakąś panią z łapsk zbójców, za co zostliśmy obdarowani wisiorkiem. Kapitan usiłował się targować, ale w końcu nauczyliśmy go rozumu. Dopłynęliśmy zatem szczęśllwie na Zach's Island, gdzie czem prędzej udaliśmy się do biblioteki, zabijając przedtem kogo popadnie (w celach czysto finansowych). W bibliotece zaś znaleźliśmy kawałek mapy i rozprawkę traktującą o magicznych napojach. Udaliśmy się następnie do banku, gdzie wdarliśmy się (nie bez trudności) do skarbca. Aby właścicielowi nie było zbyt smutno zdeponowaliśmy tam 10000gp. Tak wzbogaceni poszliśmy na zakupy (broń, zbroje i tarcze), zajrzeliśmy również do sklepu ze zwierzętami, skąd wynieśliśmy papugę, orła, małpę i srokę (nie przejmujcie się, też się wtedy zastanawiałem po co). Wyposażyliśmy się również w liny i składnlki do napojów Humbolg i Jablou. Kupiliśmy też (jak szaleć, to szaleć) habity i futra. Załatwiwszy sprawunki wybrallśmy się wtedy znów do portu, aby przepłynąć na cieszącą się zdecydowanie złą sławą Akeer's Island.

Tam zaś, błądząc nieco, zebraiiśmy kilka czaszek i trochę pieniążków. Oczywiście byliśmy na tyle sprytni, że zrobili-







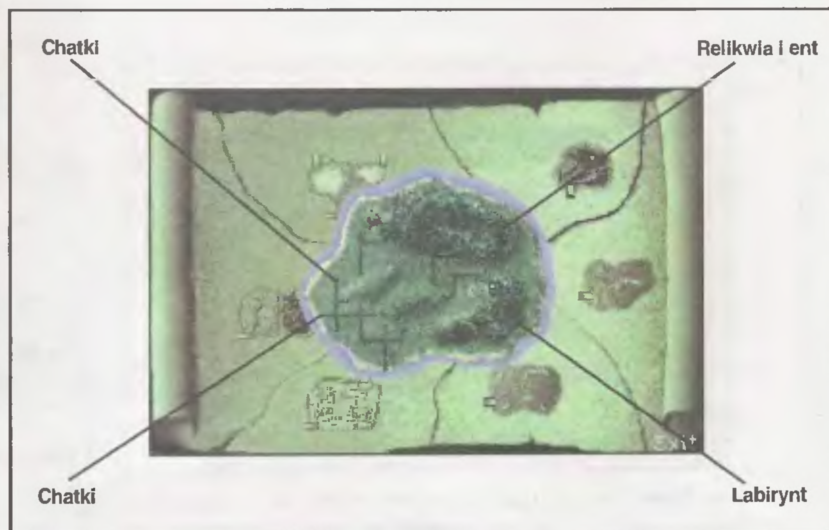


śmy sobie mapę. Okazała się ona dość przydatna, jako że podziemia zawierają tajne przejścia i różne niebezpieczne urządzenia. W każdym razie nie zabawialiśmy tam zbyt długo i pożeglowaliśmy z powrotem na Irvan's Island. Zgodnie z informacjami uzyskanymi w gospodzie wybraliśmy się na wschodnie wybrzeże w poszukiwaniu maga. Jestem prawie pewien, że to właśnie tam nabawiłem się artretyzmu, ale maga znaleźliśmy. Była to pazerna bestia, wręczyliśmy mu więc 10000gp i daliśmy orła. Orzeł, pewnie pod jego wpływem, poleciał gdzieś po czym wrócił z następnym kawałkiem mapy w dziobie (a tak swoją drogą, do tej pory nie wiem, skąd on ją wyszarpnął). Wybraliśmy się następnie na zachodnie wybrzeże odbyć krótką rozmowę z Golemem pilnującym relikwii. Rozmowa była wcale udana, tylko Golem okazał się być nieco agresywny... Schowawszy zdobytą relikwię w sakwie pospieszyliśmy do portu, a stamtąd na Zach's Island. W mieście doszliśmy do wniosku, że po tak wyczerpujących przygodch należy nam się nieco rozrywki, więc wybraliśmy się do Night club - u. Pilnował go jakiś nieprzyjemny osiłek z mieczem w dłoni, niech bóg zmarłych będzie mu przychylny. Niestety, nie dane nam było się upić, gdyż zaraz po otwarciu wierzei napadło na nas kilku żołnierzy i powlokło do więzienia. W więzieniu, jak to w więzieniu, staraliśmy się wydostać. Mag już chciał otworzyć zamek za pomocą czarów, ale powiedziałem żeby oszczędzał siły i wypuściłem srokę. Miałem nosa, ptaszysko wróciło po chwili z kluczem w dziobie... Założyliśmy dla niepoznaki habity i podążyliśmy po schodach. Na górze zaś były zamknięte drzwi, postanowiliśmy więc wspierając się o nie spożyć posiłek. Właśnie kończyliśmy jeść, gdy wybiła pierwsza i odrzwia uchyliły się ze skrzypnięciem. Cóż mieliśmy robić, weszliśmy do środka, starając się udawać mnichów i mamrotać niezrozumiałe modlitwy. W świątyni, do której zaprowadził nas korytarz podprowadziliśmy klucze, po czem wyteleportowaliśmy się natychmiast do miasta.

Ponieważ miasto obrzydło nam już całkiem, wybraliśmy się na Jon's Island. Było tam cokolwiek zimno (wreszcie przydały się futra), jak też i nieco ślisko (użyliśmy lin). Połaziliśmy trochę, znaleźliśmy kociołek (zakwalifikowany natychmiast przez naszego maga do przedmiotów magicznych). Spotkaliśmy też przepięknego nosorożca, którego pozbawiliśmy życia i rogu. Powalczyliśmy potem z kilkoma gigantami i odnaleźliśmy dawno zaginiony żywy miecz. Znaleźliśmy też jakiegoś księżulka, którego udało się uleczyć napojem Humbolga. Odwdzięczył się nam biedaczyna następnym kawałkiem mapy. Wyglądał ciekawie (kawałek rzecz jasna), postanowiliśmy więc zbadać tą wyspę (Thorm's Island).

Wyspa okazała się całkiem ładna. Założyłem wisiorek otrzymany od miłej pani z Irvan's Island i podążyliśmy na zwiedzanie. Szybko znaleźliśmy enta, któremu daliśmy napój Jablou. Wyraźnie się ożywił i dał nam następny wisiorek. Dobra nasza pomyśleliśmy i zaczęliśmy zwiedzać wioskę. Mieszkali tam niezwykle ciekawi ludzie, od których wiele się można dowiedzieliśmy. Potem wybralśmy się na wschód, gdzie otoczyła nas zgraja stworków rodem



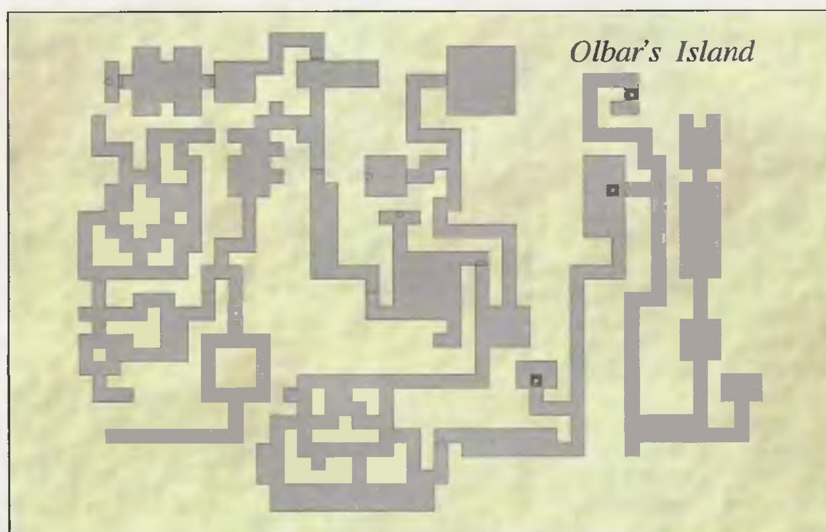


z "Gwiezdnych Wojen". Gdy stworki przeniosły się już do krainy wiecznych łowów, podnieśliśmy walającą się po ziemi relikwię i zaczęliśmy łazić po całej wyspie. Znaleźliśmy śpiącego druida, którego udało się obudzić rogiem. W zamian za żelazną tarczę, dał nam on tarczę chroniącą przed ogniem (swoją drogą, ale głupi ci druidzi). Dalej na północ był jakiś potwór (BYŁ chciałem rzec) i podejrzany labirynt. Na jego końcu leżał truposz, niestety jedyną kosztownością, jaka na nim pozostała był klucz. Zabraliśmy go więc i popłynęliśmy na Zach's Island.

Klucz okazał się kluczem do Town's Hall. W środku zaś znaleźliśmy idola skradzionego z miejskiej świątyni. Jako dobrzy i prawi obywatele zwróciliśmy go tam, a w zamian zostaliśmy obdarowani talizmanem żywiołu powietrza. W mieście nie było nic innego do roboty więc, popłynęliśmy na Akeer's Island.

Tamże wybraliśmy się do zalanych wodą katakumb (ehhh, ta ludzka ciekawość). Znaleźliśmy tam śmieszną wagę o trzech szalkach. Położyliśmy na dwóch pierwszych po 3550gp i woda zniknęła odsłaniając małe przejście. Na wszelki wypadek założyłem otrzymany niedawno talizman i podążyliśmy dalej. Za przejściem znaleźliśmy trochę złotka i czaszkę. Potem wybraliśmy się do więzień gdzie pozbywszy się uprzednio dziwnego strażnika otworzyliśmy cele (zgadnijcie, którym kluczem). Znaleźliśmy tam piękną, acz niewidomą dziewczynę, którą zabraliśmy ze sobą. Używając zamaskowanego przejścia w jednej z cel dostaliśmy się do wielkiej sali, skąd zabraliśmy żywy miecz. W końcu idąc na południe dostaliśmy się do kraty za którą w ścianie wmontowano rączkę. Nie namyślając się długo wypuściłem małpę - krata stała otworem (o ile krata może stać i to jeszcze otworem). Wydostaliśmy się na świeże powietrze i popłynęliśmy z powrotem do wejścia do podziemi. Tym razem postanowiliśmy zwiedzić samo serce wyspy. Spotkaliśmy tam Czarownika Chaosu i jakiegoś Maga (ciekawe swoją drogą, co się z takimi dzieje po śmierci) oraz odkryliśmy tajemne przejście prowadzce do równie tajemnego korytarza. Po umieszczeniu czaszek na tajemnych szlakach, tajemne drzwi otworzyły się i mogliśmy położyć łapę na następnej relikwii.

Wróciliśmy do miasta i postanowiliśmy jeszcze raz próbować szczęścia w nocnym klubie. Tym razem jednak zakupiliśmy stroje wieczorowe, a ja założyłem entowy wisiorek. Wszystko potoczyło się gładko, a przy okazji zdobyliśmy ostatnią część mapy. Udaliśmy się jeszcze tylko o pierwszej w nocy na uliczkę czterech wieżyczek i od spotkanego tam indywiduum kupiliśmy za słoną cenę 20000gp ostatnią relikwię.





Czekały nas ostatnie podróże. Najpierw popłynęliśmy znów na Jon's Island. Na zachodzie ubiliśmy parę karłów i znaleźliśmy kilka drzewek Eidelweiss. Wypiliśmy napój anti - vertigo i zabraliśmy ostatnią relikwię. Zajęliśmy się potem jakimiś strażnikami, po czem, znalazłszy druida obudziliśmy go za pomocą pięciu relikwii. Ochoczo przyłączył się do nas, ofiarowując nam magiczną ochronę przed ogniem.

Tak wyposażeni udaliśmy się na ostatnią wyspę: Olbar's Island. Wyglądała strasznie i prawdę mówiąc poczułem się niedobrze na sam jej widok (aczkolwiek inni usiłowali mi wmówić, iż mam morską chorobę). Dzięki jednak naszym magicznym mocom udało nam się tam pokonać a) żywioł ognia, b) smoka c) parę trolli i szkieletów d) jednego maga, e) kilka lwów f) jedną Gorgonę... Nieco kłopotów sprawiły nam drzwi z uchem, ale na szczęście znaleźliśmy niedaleko przyjaznego maga, który podał nam hasło. Co prawda nikt z nas nie był w stanie go wymówić, ale w końcu od czegóż papuga.

Za drzwiami zaś znajdował się prawdziwy sprawca całego zła i nieszczęścia, zły czarownik Shandar. Kosztowało nas to nieco trudu, ale przecież czym mogą być czary przeciwko pięciu zdesperowanym ludziom. Gdy tylko mój miecz zagłębił się w jego ciało zapanowała jasność i od razu wiedzieliśmy że wszystko się udało...

Alex&Gawron

Simon the Sorcerer

MIASTO

Nie wiadomo, kiedy to było, ani czy w ogóle było. Imiona też są niepewne, a o miejscu akcji nawet nie ma co wspominać. Pewne zdarzenia zaistniały naprawdę, ale nikt nie wie które i dlaczego właśnie te. Ogólnie - sama słodycz.

Simon znajduje się w komnacie czarownika. Do wzięcia jest magnes z lodówki i nożyczki z szuflady. Psa pozostaw w spokoju, skieruj się w stronę gospody, zabierając po drodze "serduszko" dzwonu, sparciałą linę (o ile lina może być sparciała), słoik, oziębiacz w płynie i drabinę (ciekawe, jakim cudem mieści się w czapie).



Rozmawiać należy z każdą spotkaną osobą, nie będę więc już więcej o tym wspominał. Na automacie leżą zapałki, a na stole zarośnięta morda, którą można lekko przystrzyc. Opuść zgromadzenie i udaj się na poszukiwanie Barbariana, któremu coś wlazło w nogę (dobrze, że nie w d...).

Nieopodal drzwi Goblinsów znajdziesz listę zakupów, którą niezwłocznie dostarcz do sklepu. Następnie raz na zawsze załatw blockera na moście (po drodze czeka Cię kilka minut rozmowy z robaczkami). Od czego ma się przyjaciół? - od walenia w mordę. No i git. Transparent weź jako zwykłe trofeum zwycięzcy.

Udaj się do Bagiennego na obiad. Względy praktyczne zdecydują o tym, że resztę posiłku przełożysz do słoika. Uff, urodziny na razie skończone! Zieleniną będziesz mógł poczęstować Golluma i jego psssyjaciół. Swoją drogą, gratuluję połowu (nie minęło pół godziny...). W mieście znajdziesz gotową paczkę.



Okazuje się, że poprawne założenie pierścienia wymaga wprawy. Na szczęście dalsze czynności można wykonać już automatycznie: wyszukaj książkę czarów (przeglądnij ją), kość szczura i przy ich pomocy sforsuj stalowe drzwi. Na zewnątrz spotkasz obleśnego glutojada, który widać zgłodniał od ostatniego spotkania z Tobą. Weź kubeł i przekonaj druida, że diabłem to Ty dopiero będziesz. Do odegrania sceny z pełnią księżyca wystarczy dziurawy kubeł i płonąca głownia. Teraz chwila animacji i żabka przybiegnie z ratunkiem w zębach.



Przepiłuj przejście, weź miętuski i pójdź po wodę dl Jasia - studnia mieści się przy domku wiedźmy. Jasiu nie doceni Twojego poświęcenia i ulotni się (rzekomo w poszukiwaniu czegoś do poratowania zasiewu, ale znamy te gadki). Mimo braku fachowej literatury nie trudno wpaść na tę przednią myśl, że nasza zarobiona fasolka najlepiej wzejdzie na kompoście za domem. Owocem całej eskapady jest świeży i soczysty melon, który zakończy żywot w żołądku... saxofonu (terminologia uproszczona).

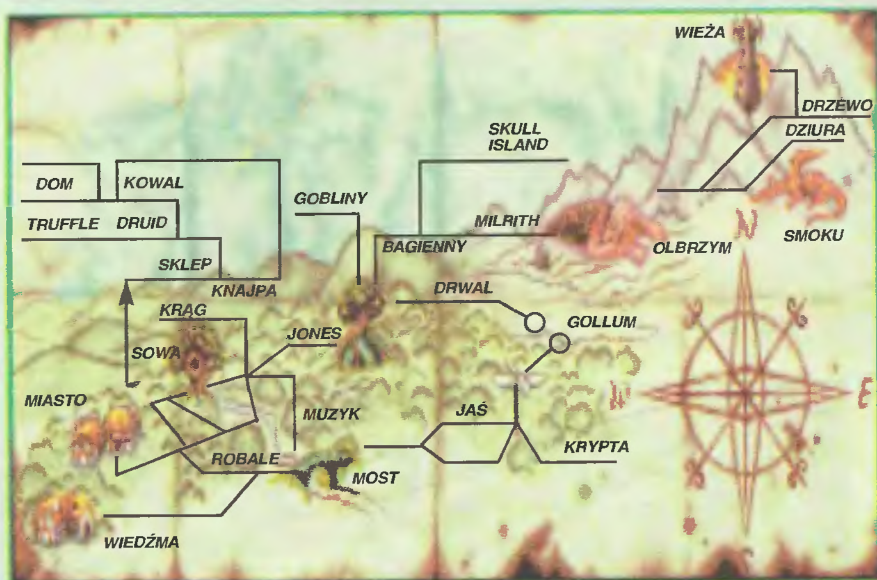
Z instrumentem pod pachą zajedź do drwala, wydobądź go z depresji i pobierz detektor metali. Milrith (kolejne picie do Tolkiena) znajdziesz tuż przed legowiskiem olbrzyma, ale ciężką fizyczną pracę pozostaw komu innemu. Teraz czeka Cię rycerskie uwolnienie dziewicy (???) - najpierw podreperuj dzwoneczek przed zamkiem.

Ze świni tylko taki pożytek, że zeżre drzwi w truffle house, co w efekcie zaowocuje woskiem (z pszczółkami poradzisz sobie z wyposażeniem znajdującym się w środku). Wosk szybko upchnij w kraniku beczki, co głupkowaty barman zinterpretuje dokładnie tak, żebyś nie miał już żadnych problemów (a propos - proś oczywiście o coś do picia). Jeśli zdobędziesz jeszcze sowie pióro, możesz udać się do kopalni Dwarfów.

Zanim wejdziesz do jaskini libantów, odczytaj słowo z kamy-









ka i przywdziej brodę. Przypominam - hasło z kategorii "rzecz", czteroliterowe. Piwsko zaproponuj strażnikowi, który powiedzie Cię aż do składnicy piwa - pustej, co nie dziwi zważywszy na szybkość osączania beczek w wykonaniu sympatycznych Dwarfów. Połachocz śpiącego klucznika i pozbaw go skarbu. Przemieść się do pomieszczenia niedawno jeszcze chronionego przez strażnika i sforsuj drzwi. Kolejny strażnik nie różni się zbytno od swych braci - z pocałowaniem ręki zamieni błyskotkę na zaproszenie do knajpy. Przed opuszczeniem balangi pobierz linę i hak.

W wiosce spył handlarzowi gema, ale nie daj się wycyckać - mniej niż 20 goldów to jakiś kwas. Po udanej transakcji odwiedź Druida oraz sklep, z którego potrzebujesz młota (+ nabój gratis) i czysty, biały spiryt (niestety skażony).

Do Bagiennego można spokojniewrócić, bo jest aktualnie w trasie. Rusz skrzynią i zejdź po drabinię. Zbij dechy, zerwij zielsko i pójdź z tą zdobyczą do Druida. OK, masz czarodziejski (czyt. druidzki) napój.

Pora zająć się pozostawionym przez nas milrithem. Niestety, wyprowadzenie w pole Jonesa nie jest proste, ale główka pracuje. Zbudź więc giganta gigantycznym saxofonem (terminologia uproszczona) i udaj się dróżką na górę. Znaleziony kamien podłóż kowalowi pod młot, a wynik tej operacji przekaż podjaranemu archeologowi. Jeśli tylko wnikliwie obejrzysz skutki jego starań w górach, staniesz się właścicielem milritha. Kowal bez dłuższych targów przebije piękny łepek siekiery i drwala masz z głowy.



Wróć do smoczka. Gdy już stracisz ochotę na oglądanie jego niewątpliwych umiejętności, uderz go w czółko butelczyną chłodziwa. Weź gaśnicę i nawiedź dom kowala. Czujnie zgaś ogień, przestaw hak i wybierz odpowiednie drzewo. Przed wyjściem zabierz kołek. Robale mało w ramiona Ci nie w skoczą na widok tak smakowitego drzewka. Nadstaw im kapelusz i ciesz się razem z nimi.

Przy pomocy haka Dwarfów wespnij się na skałę nad smoczyskiem. Dzięki kombinacji lina+magnes staniesz się posiadaczem części gadziego skarbu. Wróć do zamku i wykorzystaj zdolności robali na wyjątkowo solidnie wyglądającej podłodze (no proszę, jakie to zdolne). W drugą dziurę wepchnij drabinę, otwórz grobowiec i nastaw się na dość niemiły widok. Za drugim podejściem pociągnij za bandaż - numer jak z komiksów. To co widzisz na podłodze, to laska, dzięki której staniesz się CZARODZIEJEM! Chyba wiesz, gdzie się teraz udać (jeśli jednak nie, zagraj od początku).

Złóż wizytę drzewu i oczyść je z problemów. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem magicznych słów, pójdź do Wiedźmy. Z moich obserwacji wynika, że najbardziej użyteczny jest Hocus Pocus. Chatę opuścisz tylnym (mysim) wyjściem, ale za to będziesz bogatszy o miotłę. Pójdź znowu w góry, napraw przejście, roztop bałwanka (mints, tylko dwie kalorie) a dziurę obejrzyj z lecącej miotły. Przez drzwi przejdziesz dużo, dużo, dużo lżejszy -ale za to opity.







Urwij z drzewka gałąź - jedyny argument dla uzębionej skrzyni. Z korytarza weź tarczę i włócznię, z piwnicy - czachę oraz świece (nawet skrzynię można otworzyć bez klucza). Na pierwszym piętrze pozbieraj wszystko, co spostrzeżesz, a kombinacji śmierdzielki+mieszek użyj jako pułapki na myszy.

Wyżej czekają na Ciebie diabełki, z którymi można właściwie gadać bez końca - tak jest wesoło. Jeśli jednak zacznie interesować Cię droga wyjścia, zbierz książkę oraz chemikalia, wyczyść tarczę i powieś ją na haku. Teraz zejdź na dół, zagłąb się w lekturze obu dzieł literackich, pogadaj z lustrem. Gdy znasz już imiona diabełków, wróć na górę i wyślij ich do wszystkich diabłów (kredy użyczy Ci ten rzucający kośćmi). Możesz użyć teleportera.

SIMON THE SORCERER

ADVENTURE SOFT '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast



FIERY PITS OF RONDOR

Sprokuruj procę: potrzebujesz kijaszka w kształcie litery "Y" (leży), pocisku (też leży) oraz gumki (w broszurce). Strzel do dzwonka i doceń pomysłowość autorów gry. Zapałki z lady jeszcze się przydadzą, podobnie odrobina wody w kuble przy moście. Przymroź Sordida, zapal ławę w dziurze i wrzuć do niej różdżkę.

Teraz będziesz mógł oglądać kilka minut animacji "nakręconej" w stylu Monkey Island. Na końcu z niezmąconym spokojem podlej Sordida i oszczędź mu wstydu oglądania własnej przegranej.

Lo'Ann



TOWER

Pies z nim, dobrze, że dało mu się urwać włocha. W ogródku zbuduj tratwę przy pomocy liścia - przyciągnij go lekko. Dodatkowymi substratami są: zapałka z kubła i mały liść. Nie zapomnij podnieść kamienia, którego użyjesz jako zgniatarki nasiona. Natrzyj kran oliwą i rozruszaj go przy pomocy zarzuconej pętli. Popłyń w kierunku żaby, nastrasz ją dzieciakiem wyjętym z wody (może nawet to był JEJ dzieciak). Zeżryj muchomora.



PETER

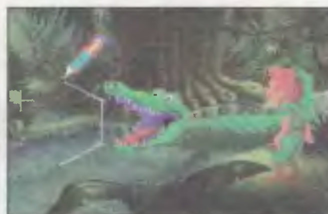
PETER PAN
BLUE BYTE '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST

8	8	5	1

Są takie gry, które grami nie są, mimo że wydają się nimi być. Do nich z pewnością należy Peter Pan.

Ta niby - gra przeznaczona jest przede wszystkim dla dzieci. W ogólności poszukujemy skrzyni ze skarbami. Aby ją wydobyć niezbędna jast mapa, przechodząca z rąk do rąk. Przy okazji trzeba uwolnić parę reprezentantek płci pięknej, które popadły w tarapaty.

Gracz (wiek zalecany - do lat 10) towarzyszy Piotrusiowi w jego przygodach. Piotruś co chwila staje bezradny wobec jakiejś skomplikowanej sytuacji, trzeba więc użyć wyrafinowanego narzędzia, by mu pomóc. Do dyspozycji są ołówek, pędzel, gumka i rozpylacz z farbą. Zazwyczaj narzędzia te wraz z nami śledzą rozwój wydarzeń, pozostając odwrócone plecami. W krytycznych sytuacjach te z nich, które czują się na siłach pomóc, zgłaszają się poprzez odwrócenie do gracza. Program sam podpowiada, gdzie wybrane narzędzie zastosować. Po jednokrotnym przejściu, następującym zresztą w pół godziny, Peter Pan mógłby wydać się nudny. Ratuje go jednak różnorodność rozwiązań tej samej sytuacji i wspaniały humor. Przykładem może być przekraczajanie rzeki, kiedy to musimy stawić czoło krokodylowi. Gumka pozwala wytrzeć drapieżcy zęby - wyjmuje on sztuczną szczękę z rzeki i odpływa. Możemy pędzlem namalować banana i rzucić go na pożarcie. W końcu możemy rozpulaczem rozpylić zimno i bestia zamiera skuta lodem.





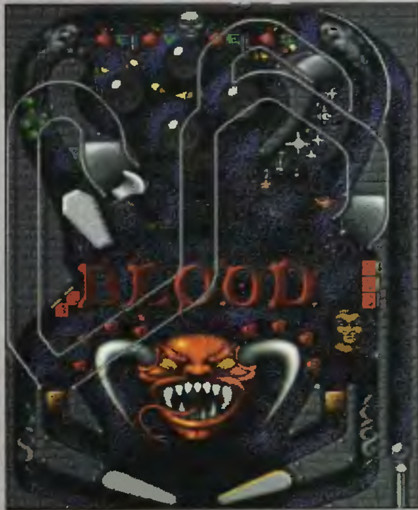


Gra pozwala powtarzać każdą sytuację dowolną ilość razy. Wystarczy przejść do menu zrobionego w formie książki i wybrać interesujący nas fragment przygód Piotrusia.

Na koniec warto zaznaczyć, że więcej skorzystają ci, którzy właśnie zaczęli uczyć się angielskiego. Z pewnością złapią trochę nowych słówek.

Pałcjusz

Silverball







Człowiek jest jak ta kula w bilardzie odbijany przez życie, pędzi gdzieś w niewiadome, aby u kresu życia wpaść do jakiejś dziury... Sami przyznacie, że jeżeli podejść do bilarda z takiego punktu widzenia, to nie pozostaje nic innego jak chwycić swój podręczny rewolwer i strzelić prosto w łeb. Ale dość tego, my zawodowi gracze nie jesteśmy takimi smęciarzami i każdy nowy bilard witamy radośnie. Jeżeli oczywiście jest dobry. Na szczęście kolejny już klon PINBALL DREAMS'ów, nazwany SILVERBALL jest wspaniały, szybki i co najważniejsze posiada całkiem niezłą muzykę.

Opcje gry są proste w obsłudze i wymagają zaledwie kilku sekund aby je opanować. Pokrótce postaram się je opisać.

SELECT TABLE - wybór jednego z czterech flipperów. Opis każdego z nich znajduje się poniżej;

PLAYER - wybór w ilu graczy gramy (1, 2, 3, lub 4);

DEMO - krótka prezentacja gry;

OPTIONS - wybór pomiędzy konfiguracją na szybkiego PCeta (FAST PC) i wolnego (SLOW PC);

CREDITS - taka mała prezentacja twórców programu.

To wszystkie opcje początkowe. Przyznacie, że nie jest ich wiele. Po wybraniu stołu, na którym będziemy zmagać się z bilą, aby nam nie zwiała na dół, przechodzimy do menu szczegółowego. Oto jakie opcje zawiera to ciekawe miejsce:

- OPTIONS

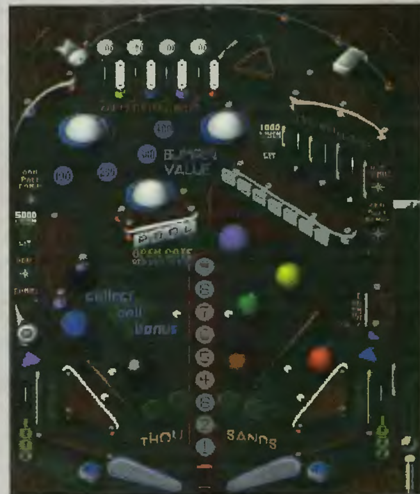
BALLS 3/5 - ile masz srebrnych kul (3 lub 5).

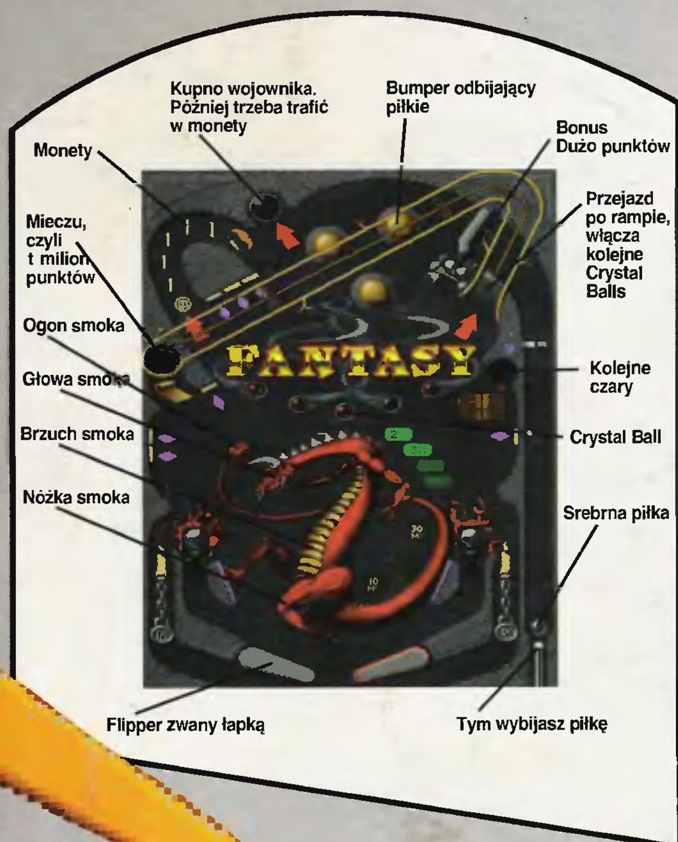
ANGLE LOW/NORM/HIGH - jak duży jest kąt odbicia.

SOUND FX ON/OFF - efekty dźwiękowe włączone/wyłączone.

MUSIC ON/OFF - muzyka włączona/wyłączona.

- PLAY GAME - napocznij grę.





Teraz krótkie charakterystyki, kolejnych flipperów.

FANTASY - grając, przenosimy się w świat smoków, potworów, seksownych dobrych wróżek oraz palantów rycerzy. Mamy do czynienia z czarami (na prawo), z wojownikami (na górze), oraz ze złotem, które należy wydrzeć złemu smokowi. Szczerze mówiąc jest to mój ulubiony flipper, może dlatego że przepadam za światem fantasy (prawdę mówiąc jestem tam co tydzień).

BLOOD - potwory, wampiry, czaszki, duchy, strach, trucizny, siekiera AXEMAN'a, oraz hektolitry cieknącej zewsząd krwi składają się na nastrój panującyw tym świecie. Całość oczywiście jest podkreślona niepokojącą muzyką, narastającą z sekundy na sekundę.

SNOOKER CHAMP - no tak, mamy stół do snooker'a. Na nim leży kilka kijów i bil. Jak dla mnie ten flipper został zrobiony na siłę, jest nudny (zaledwie kilka elementów do przełączenia, żadnych ramp, czy dodatkowego flipper'a). Co tu dużo gadać, cienizna.

ODYSEY - Przepiękny świat mitologicznych bogów, potworów, przestrzeni. Musisz wybudować wspaniały statek, którym wrócisz do swego rodzinnego domu. Gdzie odnajdziesz odpoczynek, no i spory zasób punktów. Uważaj po drodze na Cyklopy, Minotaury, i inne takie.

To były krótkie charakterystyki, a teraz spójrz w dół gdzie dojrzysz opisy dokładne.

EMILUS

P. S. Już pojawił się SILVERBALL II (tak naprawdę nazywa się EPIC, ale to nieważne). Osiem nowych, wspaniałych stołów! A sam SILVERBALL już wkrótce w wersji polskiej!